F214 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

+16 PAG. SPECIAL SKYRIM &RAGE!

DRIVER SAN FRANCISCO
NIET LANGER DE WEG KWIJT

GAMESCOM 2011
DUITSE DRANK EN DRUKTE

LEAGUE OF LEGENDS
DE NAAM WAARDIG?

CATHERINE
SEKS, ZUIPEN EN SMS'EN

CALL OF DUTY MW3

...WEDEROM 92 PAGINA'S DIK!

PLUS: TOPSCORE VOOR RESISTANCE 3 • NIEUWE DINGEN IN ZELDA: SKYWARD SWORD • DE FOUTSTE STUKJES PLAGIAAT • ASURA HEEFT DE GROOTSTE (EINDBAZEN) • WOUTER IN SINT PETERSBURG VOOR INVERSION • NBA 2K12 OVERTREFT ALLES • JAN CHECKT DE MULTIPLAYER VAN ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS • SETTLERS ONLINE VS AGE OF EMPIRES ONLINE • OP BEZOEK BIJ MONKUBE • DISHONORED: MOORDENDE VRIJHEID • JURJEN VERDWIJNT IN DRAGON'S DOGMA • JAN GEEFT EEN SCORE AAN BODYCOUNT • MINDERJARIGE MEISJES RAKEN SLAAGS IN ARCANA HEART 3 • AAN HET SPIT: MOLYNEUX • KULUM • EN MEER...

OKT'11 € 3.95 HUB WWW.PU.NL



Pag. 069

INHOUD

We hadden de nieuwe Driver wel een paar keer op een beurs zien staan, maar er nooit veel aandacht aan besteed. En dan blijkt het ineens een hele toffe game te zijn! Een game die beter is dan je op voorhand verwachtte: het omgekeerde maken we vaker mee.

»INHOUD


Pag. 036


Pag. 039


Pag. 030


Pag. 041


Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



HOI 2011 PRINT

COLOFON
POWER UNLIMITED
Hub uitgevers

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Daniël Hendrikse*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl • tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier • b.bottelier@hub.nl • tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER *Karel Broshuis*
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl** Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr **023 - 5364401**.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. de Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

HUB UITGEVERS

DE REDACTIE

DRUKKE TIJDEN



Zoals je op de foto hiernaast misschien een klein beetje kunt zien: het was druk op de gamescom. Dat neemt niet weg dat we er dikke lol beleefden en mooie game-ervaringen opdeden. En over de combinatie van drukte en mooie game-ervaringen gesproken: vlak november ook niet uit. Dan verschijnen, om maar eens wat titels te noemen, Skyrim, Saints Row The Third, Zelda: Skyward Sword, Need for Speed The Run, Assassin's Creed Revelations, Mario Land 3D, Modern Warfare 3 en Uncharted 3! Zoveel grote games in één maand, damn! Waar je het geld vandaan moet halen? Dat weten wij ook niet. Maar we helpen je graag een eindje op weg door de monsteraanbieding voor nieuwe abonnees een maand te verlengen! Neem een abo op PU en krijg MW3 of Uncharted 3 er gratis bij. Wanneer je al lid bent, kun je natuurlijk ook de PU weggeven en de game houden. Ben je nog steeds goedkoop uit!

- Maarten -



IEMAND MOET HET DOEN

Wanneer Ed redacteuren die op trip gaan vraagt met mooie foto's terug te komen, levert dat zelden meer op dan een plaatje van een redacteur die met een vermoeid gezicht bij een logo van de betreffende game is gaan staan.

Gelukkig dat de nieuwste redacteuren nog wél hun stinkende best doen foto's van niveau te schieten. Zoals je in deze PU zult zien levert dat heel wat mooie plaatjes op, alsof er een frisse wind door het blad waait. Hoewel de woorden 'niveau' en 'fris' in dit geval misschien wat ongelukkig zijn gekozen.





Genoot deze maand van:

Drie weken welverdiende vakantie. Even bijkomen van de drukte die de restyle van de vorige maand met zich meebracht. Jurjen, denkt je om de d's en t's!



Keek deze maand:

Veel films over superhelden, zoals X-Men First Class, Super en Superheroes. Die laatste is een documentaire over 'echte' superhelden, en moet je echt even zien!



Ontmoette deze maand:

Op de gamescom de liefde van zijn leven! Zijn toekomstige partner! Het onderwerp van zijn dromen! Een echte arcadekast van Tekken Tag Tournament 2!

Ondertussen...

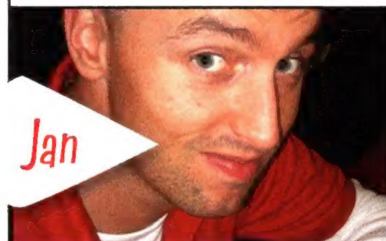
Baalde deze maand van:

De vochtophoping in zijn knie die waarschijnlijk roet in het eten gaat gooien bij de voorbereiding op de Amsterdam Marathon.



Regelde deze maand:

Een aantal speciale projecten, waarvoor ik zelfs vanaf mijn vakantieplek in de weer was. De komende maanden krijg je nog meer PU voor je geld!



Vloekte deze maand om:

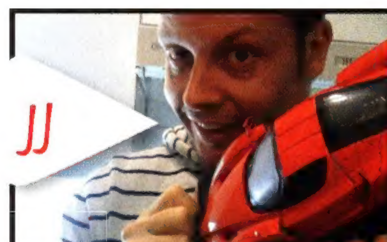
Het Windows besturingssysteem dat na het afsluiten updates gaat installeren. Ja hallo, ik moet weg! Daarom sluit ik af! Bijna m'n vliegtuig gemist!





Schrok deze maand van:

Het feit dat een Xbox Slim ook prima kan crashen en freezen! Elke keer dat het gebeurde brokkelde er een stukje van m'n hart af.



Viel het deze maand op:

Dat alle kids in zijn vakantieresort een DS hadden. Allemaal. En dat ze allemaal hun bek hielden zodra ze dat ding in hun klauwen kregen.

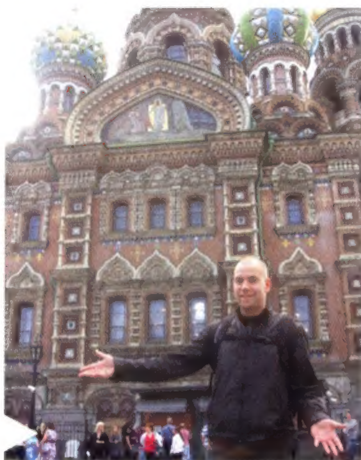


Testte deze maand:

De kaktechnische kwaliteit van de Franse toiletten naast de snelweg, op de terugreis van vakantie. Ik probeerde er minimaal 40 uit in 1200 km.

Wordt vervolgd...

WOUTER BRUGSKI IN RUSLAND



Vóór Wouter's vlucht keek hij echt véél minder stoer.

Het is natuurlijk ook niet niets, naar zo'n vreemde stad reizen, met een vliegmaatschappij genaamd Rossiya Airlines. Eenmaal aangekomen beleefde Wouter ook nog eens de gevaarlijkste taxirit van zijn leven. Hoe dat afliep lees je in zijn tripverslag, inclusief impressies van Inversion, de reden van het Russische avontuur.

SAMUEL KRIJGT EEN KLEINTJE



Zoals je inmiddels wel weet, plagen we Samuel graag een beetje met zijn geringe lengte. Dat Duitse obers hem echter ook niet helemaal voor vol aanzien, merkten we toen we na afloop van de gamescom wat gingen drinken. Toen we een rondje bier bestelden, werd hij als enige om zijn 'ausweis' gevraagd. Vervolgens werd zijn identiteitskaart meegenomen en achter de toog grondig door drie kerels geïnspecteerd. Tenslotte kreeg hij een lullig fluitje dat in geen enkele verhouding stond tot de grote glazen die de andere redacteuren kregen voorgezet. Misschien moet je toch eens schoenen met plateauzolen overwegen, Samuel!



WIE ZIJN DAT NOU?

Jawel, ook déze drinkende mensen behoren tot de PU-redactie.

Die middelste noemt zichzelf 'uitgever' (omdat hij altijd onze drank betaalt), en die andere twee maken video-items. Zo zie je maar weer, dat zelfs de negen knappe koppen hiernaast niet genoeg zijn voor alle content van de PU.

OUDE KLARE

De overdracht beklonken op het terras.

De PU die je nu in handen hebt, is voor het grootste deel onder het toeziend oog van vervangend eindredacteur Jurjen gemaakt. Ed was namelijk drie weken op vakantie. Jurjen en Ed noemen het overdragen van de eindredactie zelf graag een traditie, omdat tradities een goed excuus zijn om te zuipen. Dit keer werd de overdracht van de eindredactie dan ook 'naar traditie' met vele glaasjes 'oude klare' op het terras beklonken. Twee lallende kale mannetjes met jenever, ook dat is (blijkbaar) Power Unlimited.



Uit den Ouden Doosch



Wat heeft opa's sidekick deze maand voor jullie opgescharreld?

Kijk eens even wat ik uit de oude doos haalde: de PU van april 2007. Met daarin maar liefst 18 pagina's over de PS3 en op de cover de kreet 'Gaat Sony de hype waarmaken?' Het heeft een tijdje geduurd, maar ondertussen kunnen we toch wel stellen dat Sony met de PS3 de hype inderdaad heeft waargemaakt. Dat geldt veel minder voor het spel Resistance, wat het grootste deel van dezelfde cover siert. De eerste twee delen waren tenminste niet echt de Halo-killers die ons werden voorgespiegeld. Of het derde deel alsnog de hype gaat waarmaken? Dat lees je verderop in deze PU. **JURJEN**

★ PU-TV: GAMESCOM

Natuurlijk vind je in deze PU een gamescom-verslag waar het braadvet vanaf druipt. Maar de filmpjes die we dit jaar in Duitsland schoten mag je ook niet missen. Check de ervaringen van de redacteuren met grote games als **Rage** (*www.pu.nl/pu-tv/gamescom-rage*), **Saint's Row III** (*www.pu.nl/pu-tv/gamescom-saints-row-third*), **Skyrim** (*www.pu.nl/pu-tv/gamescom-elder-scrolls-v-skyrim*) en **Diablo III** (*www.pu.nl/pu-tv/gamescom-diablo-iii*). Je kunt ook de QR-codes met je smartphone scannen om meteen naar de filmpjes te gaan.

QR



★ Rage



★ Saints Row



★ Skyrim



★ Diablo



YO! POST!

Moeten we die naam niet eens restylen?

... Post-traumatische stress? Come-post? A-post-calypse Now? Eh...

brief van de maand

LEEFTIJD SPEELT ECHT GEEN ROL

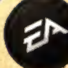
Beste PU,
Ik wil even reageren op een brief in PU nr #210 van Julian. Hij voelt zich namelijk met 26 jaar al bijna bejaard als gamer. Dit is natuurlijke pure onzin, en disrespect 2 Ed! Ook al gamed deze man niet heel veel meer.
Ik ben als klein jongetje opgegroeid met mijn Sega Megadrive en mijn moeder zat er nog meer op dan ik zelf! En nou niet allemaal denken dat mijn moeder een freak is, of een raar typetje, nee ze is gewoon normaal. Ik speelde vaak games met haar uit (zoals James Pond, Desert Strike, Comix Zone en alle delen van Sonic the Hedgehog) en mijn moeder was zelfs de enige in huis die met Sonic al de Chaos Emeralds had verzameld en de laatste Boss klaarde alsof het niks was! Mijn moeder is nu 53 en zit vaak 's avonds op de bank met haar DS te gamen alsof haar leven ervan af hangt.
Ik vind: 'Je bent zo jong als je je voelt', maar dat heeft wel grenzen. Het moet natuurlijk niet zo zijn dat je als volwassen iemand met je laarzen in de plassen gaat springen, of dat je langs een schoolpleintje loopt en spontaan mee gaat doen met tikkertje, maar games spelen is natuurlijk wel even heel iets anders. Het is puur tijdverdrijf en voor veel mensen een heerlijke uitlaatklep om de dagelijkse sleur te vermijden en je in een andere wereld te begeven. Daarom gamen mensen toch?
Gamen is een beleving, en niet leeftijdsgebonden, vind ik. Het wordt eens tijd dat gamen echt erkend wordt. Het zijn geen nerds meer die op een zolderkamertje hun hobby uitoefenen, it's big business these days! Er gaat zelfs meer geld in om dan in de film business. Het is multimedia entertainment en dat is voor iedereen toch? Zolang jij je er maar goed bij voelt, en dan maakt het geen ene reet uit hoe oud je bent. Het leven is kort, dus geniet ervan zou ik zeggen.
Groetjes
Rachid van Aalst | Internet

Je moeder is 53 en nog een fanatiek gamer? Ed wil graag haar adres hebben, want die valt op jonge grietjes die gamen...

VROEGER NAM ZE 'S AVONDS NA DE KOFFIE NOG WEL EENS IETS ANDERS IN DE HAND.

Zit daar ook statiegeld op?

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrift. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



De beste in FIFA

Beste mannen van de Power Unlimited,
Met veel interesse heb ik het artikel gelezen van J.J. over hoe hij op een hoge plaats wilde komen in de ranglijst van FIFA11.
Nu heb ik een goede vriend die Jeroen heet en die al sinds de release van FIFA11 op de eerste plaats staat bij de middenvelders op de wereldranglijst van FIFA11 op de PlayStation 3. Op de eerste plaats komen in een ranglijst van FIFA lijkt me al een vrij onmogelijke opgave, gezien het spel miljoenen keren wereldwijd verkocht is maar om ook op die eerste plaats te blijven, vind ik een wonderlijke prestatie die best een keer vermeld mag worden.
Jeroen heeft een enorm goed spelinzicht en dat zorgt ervoor dat hij veel punten vergaart. Hij staat inmiddels met drie accounts in de top honderd en dus al tijden op eenzame hoogte op nummer 1.
Ik ben trots op die man. Zeker gezien hij als dertiger tussen al het jonge grut mooi overeind blijft.
Groetjes,
Paul | Oosterhout

Wij zijn ook goed in spelletjes. We gokken bijvoorbeeld dat die dertigjarige vriend van je nog vrijgezel is. Klopt, hè?

Goodbye Steven

Hoi heren/mannen/boeren,
Om maar met de geschreven deur in huis te vallen: ik baal als een stekker dat Steven, de Japanse, ondergetatoeëerde, altijd pet dragende en negen jaar actieve redacteur is vertrokken. Leuk dat hij aan zijn eigen zaken wil knutselen en ik hou hem absoluut niet tegen, maar ik wil even duidelijk maken dat de Power Unlimited als blad maar ook als geheel gewoon een stukje ziel verliest. Noem me poëtisch, maar dit is het vertrek van iemand uit de harde kern, uit het klokhuis van de appel, uit de kers van de taart, enfin, jullie weten wat ik bedoel. Nooit meer reviews hoe alleen Steven dat kon, de Japanse-rpg's die door de hele redactie worden uitgekotst, maar niet door Steven. Nee, hij speelt ze gewoon en weet er elke keer wat unieks over te vertellen.
Genoeg hemelprijzerij, ik wil het even kwijt; het ga je goed Steven en veel succes in de toekomst. Mogen we nog heel veel van je horen, want je verdient het!
Zo, dat moest ik even kwijt. Bedankt voor jullie tijd en, helemaal niet voorspelbaar; "Keep up the good work ladies!"
Groeten,
Robbert van Kortenhof | Internet



★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Beste PU gasten,
Ik ben al een tijdje fan van Red Dead Redemption en heb er een vraag over.
1. Komt er een Red Dead Redemption 2?
2. Hebben jullie voor mij nog iets leuks van Red Dead Redemption en willen jullie het dan naar mij opsturen?

Reno Teuling | Dordrecht

① Het zou ons niets verbazen, de game heeft het erg goed gedaan. Er komt sowieso nog een Game of the Year editie voor iedereen die hem gemist heeft.
② Er ligt hier beneden nog een dood paard. Gratis op te halen.

....

Beste gamefreaks van de awesome PU!
Ik heb een aantal vraagjes aan jullie!
1. Wanneer komt er nou eindelijk een Kingdom Hearts 3 uit? Of is die al uit en heb ik onder een rots gewoond?
2. Gaan ze bij PES 2012 en FIFA12 eindelijk de penalty's een keer normaal maken? Gewoon simpel zoals vroeger! (niet dat je elke penalty naast of over schiet.)

Keep on the good work!
Met vriendelijke groet,
Lesley Waltenberg Donkel | Internet

① Die staat nog steeds in de planning en zou qua verhaal verder gaan waar de 3DS versie ophield. Kom je toevallig uit Spanbroek, Lesley? Daar wonen namelijk ook allemaal mensen die geen idee hebben of ze nou onder een rots wonen of niet.
② Zo simpel zijn penalty's niet, hoor, vraag dat maar aan de spelers van het Nederlands elftal van het EK 1992, het EK 1996, het WK 1998 en het EK 2000.

....

YO! jongens, ik vind jullie blad echt super maar ik heb een vraagje over nieuwe games die binnenkort uitkomen.
1. Welk spel kan ik het best kopen: FIFA12, Modern Warfare 3 of Pro Evolution Soccer 12?
2. Komt er een GTA 5 uit zo ja wanneer?

Maurice Goossens | Internet

① Modern Warfare 3, maar daar zit het Nederlands Elftal niet speelbaar in.
② Absoluut, wij houden 't op 2013.

....

Hé coole gasten,
Ik heb een paar vraagjes voor jullie.
1. Is er al wat nieuws over I am Alive?
2. Komt er een Power Unlimited app?

Alvast bedankt voor het beantwoorden van mijn vraagjes, en blijf vooral zo doorgaan met jullie te gekke blad!!
Tim | Internet

① Ja, daar zit nog steeds leven in.
② Ja, als ie klaar is (we lijken Blizzard wel).



mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl



Zelfs PU-redacteuren hebben het eeuwige leven niet, Robbert. Maar tot nu toe zijn we er altijd in geslaagd waardige opvolgers te vinden voor een vertrekkende redacteur. Voor Steven hebben we er zelfs twee: Ward en Samuel. Nou ja, da's minstens anderhalf, toch?

YO! ART







Koffie? Alleen als er iets in zit.

Power Spy

● De gamescom zit er weer op, ook voor 'der Kraftspion'. Hij had in Keulen de tijd van zijn leven want er werd weer volop gedist, geroddeld en geblunderd.

● Neem nu het hardnekkige gerucht dat Diablo III ook naar de consoles zal komen. Blizzard wilde dit gerucht ontkennen noch bevestigen.

● JJ ziet dat wel zitten, Diablo III op de consoles, kan hij die game tenminste ook spelen. Zijn PC werkt immers nog steeds met een matrixprinter en hij tikt zijn teksten in een zwart scherm met groene letters.

● De Powerspy heeft naar hem gezocht, maar hij zag Cliffy B. niet live lopen in Keulen.

● Europeanen zijn echter groot en Cliffy is klein, dus kan het zomaar zijn dat hij bij de ingang van de beurs een polsbandje voor twaalfjarigen kreeg aangemeten, waardoor hij niet op zijn eigen stand mocht komen.

● In ieder geval was Gears of War 3 zelf volop aanwezig. En het spel is af.

● Dat twitterde Cliffy dan ook vreugdevol tijdens het game-event. Met de toevoeging dat dit ook echt waar was, in tegenstelling tot de aankondigingen bij sequels van Valve.

● Dat was natuurlijk een sneer naar Half-Life. Fans wachten al een paar jaar op Half-Life 2: Episode 3. En elke keer dat we erom roepen bij een game-event, krijgen we iets anders. Nu weer een nieuwe Counter-Strike.

● Misschien kunnen we beter niet meer roepen om een nieuwe Half-Life, wellicht dat Valve-baas Gabe Newell dan wel ermee komt.

● THQ dacht slim te zijn door een zestal echte pornoactrices bij de perspresentaties van Saints Row The Third te plaatsen. Ze stonden steeds in ondergoed naast het scherm waarop de demo werd vertoond.

● De Powerspy geeft 100 euro aan elke journalist die deze presentatie 100% gefocust heeft gevolgd.

OPNIEUWS

DE 3DS DREIGT TE FLOPPEN?

MARIO TO THE RESCUE!

door **Jurjen**
twitter.com/@JurjenT

Nintendo heeft de prijs van de Nintendo 3DS flink verlaagd omdat de verkopen van het systeem nogal tegenvielen. Het eerste teken dat het systeem gaat floppen? Jurjen denkt dat Mario nog wel redding kan bieden.





Het mag duidelijk zijn dat Nintendo met de 3DS twee forse inschattingsfouten heeft gemaakt.
De Nintendo 3DS is voor een te hoge prijs en zonder must-have Nintendo-titel gelanceerd. Aan die te hoge prijs is inmiddels wat gedaan. Maar volgens mij is vooral het gebrek aan must-have Nintendo-titels de reden voor het uitblijvende succes van de Nintendo 3DS.
Een Nintendo-console koop je om de nieuwste, baanbrekende games van Nintendo op te spelen. Een paar aardige ports en het 3D-effect zijn voor de meeste mensen te weinig om honderden euro's te betalen.

Gelukkig verschijnen eind dit jaar dan eindelijk twee must-have Nintendo-titels: Super Mario 3D Land en Mario Kart 7. Dat zal de verkopen ongetwijfeld op gang brengen.
Eigenlijk is het ook van de gekke dat Nintendo verwachtte dat de Nintendo 3DS het de eerste acht maanden wel zonder dergelijke games zou redden.
In een wereld waarin je 'wel aardige' games voor 0,79 cent op je iPhone zet, zijn dit soort AAA-titels, games die alles wat 'wel aardig' is aanzienlijk overstijgen, van levensbelang voor een dedicated handheld console.
Wil de boel na de release van de twee Mario's nog steeds niet vlotten, dan zie ik de toekomst van dedicated handheld gaming somber in. En dan denk ik niet alleen aan de Nintendo 3DS.

"Fable 4 zal een gewoon, controller based vervolg worden."

Peter Molyneux doet eindelijk normaal

Als je haar maar goed zit!

Wayne Rooney nog knapper in FIFA 12

door **Jeroen**
twitter.com/@jeroenroding

Wayne Rooney is een ijdeltuit. Hij heeft zelfs een Gerard Jolinkje uitgehaald door een haartransplantatie te ondergaan.
Niets mis mee natuurlijk, maar als je EA bent moet je er wel iets mee doen. En dus krijgt niet alleen de echte Wayne nieuwe haartjes, ook de digitale versie is voorzien van een vers matje.





Tja, voetbal zit hem natuurlijk in de details, zoals de mat op hoofd en veld.

Nu maar hopen dat men ook inhoudelijk een beetje aan de game heeft gesleuteld.

GAMES moeten goedkoper

» Maar niet die van mij!

door **Jeroen**
twitter.com/@jeroenroding

Games moeten goedkoper, maar niet die van mij. Dat is letterlijk wat één van de ontwikkelaars van Skyrim heeft gezegd.
Wij vermoeden dat elke ontwikkelaar er zo over denkt. Laat de rest maar goedkopere games aanbieden, die van mij zijn het geld wél waard.
De opmerking komt overigens voort uit het feit dat er niet zo heel veel games verkocht worden. De gamer kan maar één keer 60 euro uitgeven, en zal daardoor altijd veel toffe games moeten overslaan. Tenzij die games natuurlijk gewoon 19 of 29 euro gaan kosten. Een prijs die de meeste games na een half jaar wachten natuurlijk alsnog krijgen.

Spelletje leef je nog?

HOE VAAG IS I AM ALIVE

door **JJ**
twitter.com/@GKJJ

Dan is de game weer weg, dan is 'ie er weer, dan wordt het een PSN-exclusive, dan weer helemaal niks. Het geval I Am Alive begint zo langzamerhand Duke Nukem Forever-achtige vormen aan te nemen. Sinds de game op de E3 van 2008 werd getoond als PS3-exclusive is het bal.

I Am Alive blijkt echter nog steeds te bestaan. Althans als ik een hernieuwing van de leeftijdsrating in Australië als hard bewijs wil beschouwen. Of de trailer die uitlekte op YouTube en daar meteen door Ubisoft weer vanaf werd gehaald. En o ja, op een LinkedIn-pagina (zakelijke variant van Facebook zeg maar) zag ik een CV van iemand die werkte aan de shooter I Am Alive waarin het, volgens de persoon, 'niet draaide om het doden van mensen'. Ik weet niet wat vager is, het bestaan van I Am Alive, of het feit dat je geen mensen doodschiet in een shooter.



STRIPSPELLEN > JURJEN HAALT HERINNERINGEN OP

Volgende maand ga ik er zeker voor naar de bioscoop, de Tintin-film van Spielberg. Want ik las in mijn jeugd niet alleen graag comics, maar ook de wat bravere strips, met name die van Kuifje.
Games met die stripheld in de hoofdrol vond ik ook altijd aantrekkelijk, al waren het zelden (eigenlijk nooit) hoogstandjes.

Tintin on the Moon (1989)



D[illegible] sim en een platformavontuur verscheen voor diverse home-computers, zoals de Amiga en C64.

Tintin in Tibet (1995)



Een [illegible] voor de 16-bitters, met helaas ook veel frustrerend lastige stukjes.

Tintin: Destination Adventure (2001)



D[illegible] flink frustreren, zeker in de [illegible] waarin je met Bobbie speelde.

T[illegible] nieuwste g[illegible]

AANTREKKEN, DIE MARIO'S

-JE LOOPT HEUS NIET VOOR GEK!-

door **Jurjen en Jeroen**
twitter.com/@JurjenT
twitter.com/@jeroenroding

Gamen doe je meestal met je handen. Maar wie wil kan zijn voeten ook bij zijn hobby betrekken. Bijvoorbeeld met deze hippe schoeisels.

Het schijnt dat je dus echt heel hoog kunt springen als je deze schoenen aantrekt.





Niemand hoort je aankomen wanneer je je op deze beschilderde Zelda-Vans een prinses besluipt.



Geschoeid met deze epische Gears of War-stampers, gaat iedereen voor je aan de kant.

En wij maar denken dat Super Mario All-Stars verwijst naar een verzameling van vier klassieke Mario-spellen voor de SNES.



Misschien wel de coolste schoenen op deze pagina. En dat voor een held zonder voeten!



We krijgen wel eens het verwijt niets te doen met Minecraft. Dus bij deze: Vans met exclusief Minecraft-opdrukje.

GRATIS ZELDA

door **Jurjen**
twitter.com/@JurjenT

Als je een Nintendo DSi (XL) of 3DS hebt, moet je deze maand zeker even naar de virtuele winkel op je systeem gaan. Daar ligt namelijk een gratis Zelda-game op je te wachten.

Vanwege de 25e verjaardag van Zelda gaat Nintendo dit jaar helemaal los. Het hoogtepunt wordt de release van Skyward Sword, maar het gratis aanbieden van The Legend of Zelda: Four Swords is ook geen dode mus. In dit spel, dat eerder als bonus op de GBA-cassette van A Link to the Past verscheen, kun je met vier spelers tegelijk vechten en puzzelen in Hyrule. Dus ga snel kijken of 'ie al beschikbaar is, en probeer het anders volgende week nog eens (Nintendo beloofde 'm ergens in september te releasen).



Power Spy

- En wat dacht THQ toen ze een bewaker plaatsten bij UFC-vechter Wanderlei Silva? Alsof deze gast zijn eigen boontjes niet kan doppen.
- Of zou Silva een nerd-fobie hebben...
- EA en Activision vlogen elkaar tijdens de gamescom ook hard in de haren. Vooral EA liet zich niet onbetuigd door Call of Duty een paar keer te dissen. Zo meldde EA dat BF uiteindelijk meer zal verkopen dan CoD. ´We deden dat immers ook al met FIFA en PES.´
- Een kleine rekensom leert dat, als we het gevecht nu laten beginnen en analoog laten lopen aan het verloop van de strijd PES-tegen-FIFA, we nog een jaar of tien op die victorie moeten wachten.
- Of ze moeten BF3 voor 99 cent in de shops leggen, dan winnen ze het in een week.
- Activision-baas Bobby Kotick was niet happy met al die kreten. Hij meldde de media in Keulen, dat het niet echt goed voor de industrie is als concurrenten elkaar zo hard aanvallen.
- Moet deze man nodig zeggen. Bobby lijkt op een klein jongetje dat een grotere gast steeds zit te treiteren tot hij een klap krijgt. En dan brullen dat het niet fair is.
- Misschien dat Bobby´s chagrijn werd veroorzaakt door het feit dat de rij bij de Battlefield-stand in Keulen veel langer was dan de rij bij de Modern Warfare 3-booth.
- Aan de andere kant, daardoor kon je MW3 wel spelen en BF3 niet, dus tel uit je winst.
- Het was namelijk asociaal druk op de gamescom te Keulen. Zo druk dat op zaterdag en zondag de deuren moesten worden gesloten voor het publiek. Ook al had je een kaartje in de voorverkoop gekocht, je kwam niet meer binnen.
- Veel boosheid en frustratie dus bij gamers die naar huis moesten terwijl ze wel kaarten hadden. Oké, die 12 euro kregen ze terug van de organisatie, maar dan nog.

KULUM



twitter.com/wouterbrugge

Op reis naar:
[illegible]
binnenkort naar CHINA! OMG OMFG!



Speelt:
[illegible]



Toen ik toch in Londen was, heb ik me meteen blut gekocht in de grootste geekwinkel op aarde: Forbidden Planet.



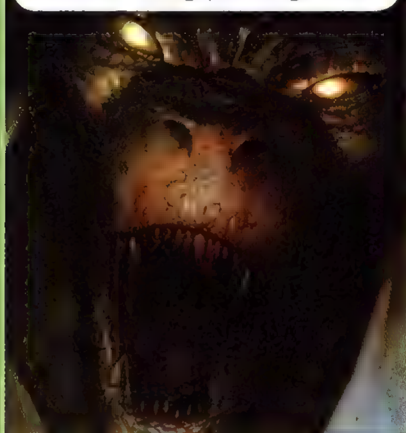
Om van al het geleuter op de redactie af te zijn is besloten de loslippige redacteuren hun eigen plekje in de PU te geven waar ze hun nimmer afnemende stroom aan kul kunnen deponeren. Deze maand aan Wouter de eer om de KULUM-pagina te vullen... (lezen op eigen risico).

Wat de fuck, wat was augustus een RUK-MAAND wat games betreft! Letterlijk de hele maand heb ik zitten wachten op Deus Ex: Human Revolution. Maar goed dat de maand qua films prima te doen was, zodat ik m'n ene hobby tijdelijk kon inruilen voor de andere.

AUGUSTUS FILMMAAND

Ik kocht een Pathé Unlimited-kaart, zodat je elke week wel naar de bios moét, en ging met m'n vriendin naar een soort Europese E3 voor films, genaamd Empire Big Screen in Londen. Lekker achterover hangen en films kijken, maar ook een 5 uur durende presentatie checken waarin uitgevers hun aankomende films aanprijzen met trailers, gesprekjes met acteurs en regisseurs, en zelfs hele scènes! Zo heb ik al meerdere, meesterlijke minuten uit The Amazing Spider-Man gezien (The Lizard kicks ass), ik zag een docu over The Hobbit die waarschijnlijk op de special edition van die film terechtkomt en vermaakte me verrassend goed tijdens een vroege screening van de brute actiefilm Drive.
Dank u, films, u bent de ultieme back-up voor de allround ultra-g33k!

Dit lijkt nog het meest op hoe The Lizard er in de film The Amazing Spider-Man gaat uitzien.





Attack the Block: deze ettertjes gaan dus tegen aliens strijden.

WOUTERS TOP 3
FILMS VAN DE MAAND

1 *Rise of the Planet of the Apes*
Rukste titel in de geschiedenis, maar een hele vette prison-film... alleen dan met apen. Prequel op Planet of the Apes uit 1968, inclusief heel veel geinige referenties naar die serie.

2 *Attack the Block*
Een stel crimineeltjes in een buitenwijk van Londen neemt het op tegen een buitenaardse dreiging. Bijzonder stoer gefilmd en heeft een paar dikke LOL-momenten.

3 *Drive*
Komt pas in november, maar heb 'm al mogen voorverwarmen: langzaam gefilmde actiefilm waardoor de brute actie extra hard aankomt, met een briljante beginscène en dope muziek.

WOUTERS FLOP 3
FILMS VAN DE MAAND

1 *Cowboys & Aliens*
Begint sterk met een ruig westerngedeelte, maar wordt al snel compleet ongeloofwaardig door slechte CGI en een verhaal vol gaten en onlogica.

2 *Green Lantern*
Met films als Thor en Captain America als voorbeelden van hoe superheldenflicks moeten zijn, valt het weinig spannende Green Lantern extra tegen.

3 *De Smurfen*
Niet dat ik zo achterlijk ben geweest om hiervoor naar de bios te gaan (zelfs met een lidmaatschap), maar het bestáán van deze film is al een dikke flop.

WOUTERS FAVORIETE FILMTUNES VAN DE MAAND

Ik ben al sinds ik een kutpuber was fan van Chemical Brothers. Het zijn de enige artiesten die ik vaker dan drie keer live heb gezien, en hun nieuwste werk is wederom te cool om echt te zijn. Voor de film Hanna (inmiddels al op Blu-ray/DVD), over een 16-jarig meisje dat opgevoed wordt om de perfecte huurmoordenaar te zijn, hebben ze een pompende, dreunende en knallende soundtrack gemaakt waar andere films alleen maar van kunnen dromen.

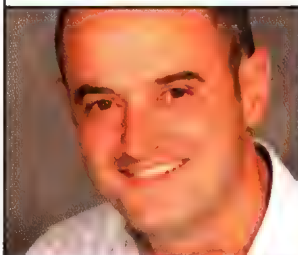


De film is cool maar de soundtrack is te cool om echt te zijn.

Power Spy

- Je zou maar vanuit Alkmaar voor niets naar de gamescom zijn gereisd.
- Door de drukte waren er bij veel games ook immense wachtrijen. Op zaterdag spande de rij bij Battlefield 3 de kroon met negen uur wachten... Terwijl de beurs slechts acht uur is geopend.
- De Powerspy was op school niet echt een koning in wiskunde, maar iets zegt hem dat er hier iets niet klopt.
- Wel bizar om te zien dat toch veel mensen in die rij bleven staan.
- Kun je wel weer zeggen dat je in de beroemde rij van BF3 hebt gestaan.
- De Powerspy vraagt zich trouwens af of, als je negen uur hebt staan wachten om even met een game te kunnen spelen, de game dan niet altijd tegenvalt.
- Overal was het tergend druk, op twee plekken na: daar waar je Kinect- en Move-games kon spelen. Niet dat de hardware niet werkte, het liep allemaal soepel, maar 99,9% van de aanwezigen wilde zich niet voor lul zetten door in het openbaar een dansje te doen met de handjes in de lucht.
- Plus het feit dat het door de drukte 47 graden in de hal was, zodat iedereen zijn bewegingen tot het minimum beperkte. Eigenlijk wilde je alleen maar zitten...
- Wat dan weer goed uitkwam omdat je per stand toch al snel een paar uur moest wachten.
- De directeur van EA Europa vertelde aan het begin van de EA-persconferentie dat het publiek straks de tien beste games van het najaar ging zien.
- Dat was echter niet waar!
- Het vertoonde FIFA Street 3 komt namelijk pas in 2012 uit.
- Het nieuws van de show werd op de persconferentie van Sony gemeld: Move zal een integraal onderdeel van FIFA 13 zijn.

"Ja, de Xbox 360 heeft een levenscyclus van tien jaar, maar dat wil niet zeggen dat er in de tussentijd geen nieuwe Xbox komt."



Microsoft Europe baas Chris Lewis doet cryptisch

Google+ games

door **Jeroen**
twitter.com/@jeroenroding

Weer die verdraaide vogels!

Facebook is een populair platform om simpele spelletjes op te spelen, zoals The Sims Social of Dragon Age Legends. Natuurlijk wil Google hetzelfde bereiken met hun Google+. En dus kun je op die sociale toestand nu ook spelletjes spelen. Dat is in elk geval goed nieuws voor mensen die geen genoeg kunnen krijgen van Angry Birds, aangezien die verdraaide vogels uiteraard ook weer van de partij zijn.



"Wat wij nu aan je tonen zijn de tien beste games die je dit jaar gaat spelen."

Jens Uwe Intat, senior VP van EA Europe, is een bescheiden mens op gamescom

Ex-Rockstar-man maakt game over het Iran uit 1979

GRAND THEFT IRAN KOMT ERAAN

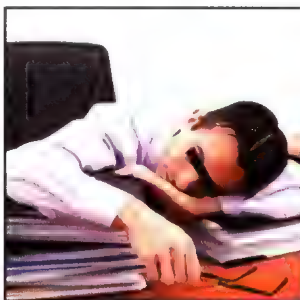
door: **Jeroen**
twitter.com/@jeroenroding



Navid Khonsari, een voormalige regisseur van de GTA-serie, heeft zich gestort op iets anders dan de zoveelste lollige zandbakgame. In 1979 draait het om de Islamitische opstand in Iran. Een heel andere insteek dus dan de GTA-games die vooral Amerikaans georiënteerd waren. Verwachting is dan ook een wat serieuzere toon, zeker wanneer je de tagline van de game bekijkt: 1979, There Are No Good Guys.

ADVOCAAT GESCHORST

Tja, gameverslaving



door **JJ**
twitter.com/@GKJJ

Een advocaat uit Pennsylvania is onlangs geschorst vanwege het leveren van slechte juridische bijstand. Nu is dat op zich niks om over in de PU te schrijven. Maar de reden voor het broddelwerk was toch wel uniek, en game-gerelateerd. Volgens Matthew Eshelman speelde hij in de avonden en 's nachts namelijk zo veel games dat hij zijn werk niet goed meer kon voorbereiden. Welke games Eshelman speelde, wilde hij niet zeggen. Als het World of Warcraft was geweest, had hij zijn gesprekken met cliënten misschien in Azeroth kunnen voeren.

Baksteen krijgt vleugels

HULP BIJ KRAMP!

Sinds de NES zijn controllers steeds lekkerder in de hand gaan liggen, met ronde hoeken en uitstekende handvaten enzo. Gek genoeg wordt bij de meeste handhelds nog steeds voor het baksteen-model gekozen.

door: **Jurjen**
twitter.com/@JurjenT

Ik weet niet of je wel eens intensief hebt gegamed op een 3DS, maar de handligging van dat ding is nou niet echt je van het. Bij Street Fighter kreeg ik bijvoorbeeld flinke kramp in m'n linkerhand, om over mijn proefvluchten met Kid Icarus nog maar te zwijgen. Een mogelijke oplossing heb ik op internet gevonden in de hierbij afgebeelde Nintendo 3DS-grips (dat er al zo snel zoveel van die dingen verkrijgbaar zijn geeft aan dat ik vast niet de eerste ben met dit probleem). Al ziet het er misschien wel wat aanstootgevend uit als ik het ding met zo'n vrolijk vooruitstekend handvat in mijn broekzak draag. Misschien dat ik dan toch liever wacht op het redesign van de 3DS dat volgens hardnekkige geruchten in 2012 wordt gelanceerd.





COMMENTAAR JJ

twitter.com/@GKJJ

STRALING GEMETEN IN RIJST IN TOKYO



Als je dit leest, staan Ed en Niels op het punt te vertrekken naar Tokyo voor de Tokyo Game Show.

Inderdaad, de PU stuurt dit jaar het veteranenteam naar Japan. Kwaliteit staat bij ons altijd voorop en in het land waar beleefdheid meer is dan een woord alleen kunnen we geen roedel jonge honden loslaten.

Traditioneel is de Tokyo Game Show wél het veiligste evenement van allemaal. Waar je in LA moet oppassen voor wannabe gangsters en in Keulen het gevaar bestaat dat je wordt platgedrukt door een mensenmassa, is de TGS een oase van rust en veiligheid. Ook voor je lichaam, want sushi is veel beter dan vette hamburgers of een lillende bockwurst.

Toch zal de reis van Ed en Niels dit jaar niet geheel zonder gevaren zijn. Want na de tsunami en meltdown van vorig jaar, is er onlangs in Tokyo straling gemeten in de rijst. En laat rijst nu zo'n beetje het enige zijn wat je in Japan kunt eten... ■

Nieuwe info final fantasy XIII-2

GOOI JE MOOGLE

Aangewakkerd door Jurjens preview in de PU van vorige maand, volgt ook ik Final Fantasy XIII-2 nu op de voet.

door **Jeroen**
twitter.com/@jeroenroding



Er komt maar weinig nieuwe info vrij omtrent Final Fantasy XIII-2. Maar deze keer hebben we hele hete info. Je kunt, zoals je op het plaatje hiernaast ziet, gooien met Moogles! Iets waar we eigenlijk al naar verlangen sinds we voor het eerst een Moogle zagen! Nou kunnen we helemaal niet meer wachten op die game!



DOOM 4 KOMT ERAAN

Deze maand is de voorspelling kort maar krachtig: Doom 4 wordt in 2012 onthuld, en een jaartje later al gereleased.

Dat lijkt een voorspelling van niks, omdat id natuurlijk een erg trage spellenmaker is. Maar dat was het oude id. Nu Bethesda de baas is van id Software zal de planning van nieuwe (id) games zeker voorspoediger gaan. Kijk maar eens hoe andere grote Bethesda-games altijd heel strak hun deadlines halen. Doom 4 baby, it's coming!

Van de pot gerukt

door **JJ**
twitter.com/@GKJJ

Toilethumor

Een top 3 maken is een koud kunstje. Je kunt er elk onderwerp voor gebruiken. Dus laten we het vandaag eens over toiletten hebben. Speciaal voor Wouter, omdat schijten nu eenmaal een centrale rol speelt in zijn leven. Hier de drie beste wc's uit de game-geschiedenis.



Omdat je hierin dingen met een wc kon doen die zelfs Wouter nog niet had bedacht.



Dat het ooit nog zo ver moest komen dat we water uit het toilet zouden drinken om te overleven.



Niet dat dit de fraaiste wc's waren, maar je kon ze als munitie gebruiken met de gravity-gun.

twitter.com/@JurjenT

@Iwata; subject: Nintendo

Beste Iwata,

Mooi hoor, hoe je door het stof ging, vanwege de tegenvallende verkoopcijfers van de Nintendo 3DS. Dat je je verantwoordelijkheid neemt en een deel van je loon opgeeft, vonden we een nobel gebaar, maar had van ons niet gehoeven. Een te dure console zonder goede software lanceren, heeft niet elke consoleboer zich daar eens aan schuldig gemaakt? Maak het volgend jaar maar goed, bij de lancering van Wii U. Dan praten we er niet meer over.

Power Spy

● Precies, je leest het goed. FIFA 13 komt eraan. We gokken erop dat 'ie volgend jaar verschijnt.

● En wat ga je dan met die Move doen in FIFA? Het enige wat de Powerspy momenteel kan verzinnen is de wave inzetten in het publiek, voorwerpen op het veld sodemieteren en een gele of rode kaart trekken.

● Of in het geval van de Powerspy, die controller naar het scherm jetsen als je verliest.

● Overigens was er geen gratis wifi-verbinding voor de pers aanwezig op de persconferentie van Sony, terwijl dat wel het geval was bij EA en Microsoft.

● Is het pinnigheid of zou Sony bang zijn dat de boel tijdens de conferentie wordt gehackt?

● De hele PU-crew ging met de auto naar Keulen, op JJ na, die pakte de trein omdat hij geen zin had om in de file te staan. Volgens Maarten was dat een suf besluit want er zouden geen files zijn.

● Niet dus, Maarten kwam te laat op de Microsoft-persconferentie omdat ze muur- en muurvast stonden in diverse files, terwijl JJ met de trein perfect op tijd kwam...

● ...om vervolgens een uur in de rij te staan bij de file voor de twee Xboxen waar Forza 4 Motorsport op was te spelen.

● Een stemacteur die stemmen inspreekt in Silent Hill 2 HD heeft aangegeven dat het hem geen hol uitmaakt als je de game niks vindt en haat.

● Mooi, dan hebben we straks ook geen kutgevoel als we de game eventueel een schijtcijfer geven.

● I Am Alive schijnt dus nog steeds te bestaan. Opeens dook er een nieuwe trailer op die net zo snel weer was verdwenen.

● De Powerspy houdt van roddels en vage campagnes. Maar kom op, een game die I Am Alive heet en waarvan eigenlijk niemand weet of hij wel echt bestaat...

Power Spy

● John Carmack van id heeft zijn wensenlijst voor de nieuwe consoles alvast ingediend. De Powerspy had twee IT-experts nodig om enigszins te begrijpen wat hij allemaal wel niet op het technisch verlanglijstje had staan.

● In ieder geval weet hij nu dat als Microsoft en Sony aan alle eisen van Carmack kunnen voldoen, de nieuwe consoles in staat zal zijn om naar de maan te vliegen.

● De geruchten gaan dat Fable 4 in 2013 zal uitkomen en dat het dit keer een 'gewone' RPG wordt met een gewone besturing.

● Die na de release natuurlijk weer kut wordt bevonden door Peter Molyneux.

● Misschien moet Peter het dit keer eens andersom doen. Voordat de game uitkomt roepen dat het een vreselijk slecht spel is geworden, en na de release melden dat het eigenlijk best meevalt en hij toch zeer tevreden is. Wie weet trekt de verkoop dan aan.

● Dat is toch pijnlijk, Zumba is gewoon de bestverkopende game van 2011. En dan niet pijnlijk omdat de Powerspy spierpijn krijgt van het spelen van die game.

● Om met de woorden van ex-PU-member Steven te spreken: 'De Powerspy bewerkt nog liever zijn eikel met een kaasschaaf dan dat hij met zijn buik en heupen gaat staan draaien voor de TV.'

● Volgens EA Sports zal FIFA Street 3 een aantal courts in bestaande steden bevatten, waaronder Amsterdam. En die steden en de spelers zullen ook echt de sfeer en mentaliteit van die stad representeren.

● Oftewel, als je straks in Amsterdam speelt, speel je tegen een team met gasten met een kuthouding en een grote bek.

● Op de gamescom werd bekend gemaakt dat er in Ninja Gaiden 3 geen lichamen meer doormidden gehakt kunnen worden. Kun je toch merken dat Itagaki bij Tecmo is vertrokken.

OPNIEUWS

Relgame gezocht

door **Jeroen**
twitter.com/@jeroenroding



De rellen in Londen zijn de schuld van games, dat wisten we natuurlijk al voordat die rellen begonnen. Dit keer zou – alweer - GTA de mensen hebben aangezet tot hun rellerig gedrag. Waaruit maar weer eens blijkt dat mensen die games beschuldigen geen verstand van games hebben. Waarom altijd GTA? Dat is zo'n algemeen pispaaltje dat het saai begint te worden. Waarom wordt bijvoorbeeld niet State of Emergency genoemd? Dat was tenminste een game waarin het om rellen draaide. Het zou cool zijn als de beschuldigende vinger in het vervolg wat nauwkeuriger wordt gewezen.

90 procent van de games niet uitgespeeld

GAMERS ZIJN LUI

Zet je even schrap, want het volgende bericht is schokkend. Negentig procent van de games wordt namelijk niet uitgespeeld. Publishers kunnen dat aan de online data zien. Bijvoorbeeld bij Red Dead Redemption. Slechts 10% haalde de laatste missie.

door **JJ**
twitter.com/@GKJJ

Ik moet eerlijk bekennen dat ik ook niet alle games tot het einde doorspeel. Niet omdat ik ze niet goed vind, maar vooral omdat er zoveel goeds uitkomt. Ik heb gewoon geen tijd om alles uit te spelen en er ook nog een beetje mee online te gaan. Dat sluit aan bij de vermoedens van de uitgevers over het slechts ten dele spelen van games. Volgens hen zijn gamers gemiddeld ouder geworden en hebben ze het in het dagelijks leven drukker, waardoor er minder tijd overblijft om games helemaal door te spelen.



EA's DL-platform

Origin
Powered by EA

Langzaam verschuift de gameverkoop van stenen winkels naar downloadplatforms. EA wil niet achterblijven.

door **Jeroen**
twitter.com/@jeroenroding

Steam is een platform waarop je vrij eenvoudig je pc-games kunt kopen en downloaden. Dat vond EA blijkbaar wel een interessant model. Dus wat doe je dan? Juist, je zet een eigen 'Steam' op, maar dan met de naam 'Origin', en trekt heel voorzichtig een aantal games weg bij de concurrent. Natuurlijk kan EA ook een paar machtige wapens in de strijd gooien om hun nieuwe downloadplatform te pushen. Zo word je bijvoorbeeld verplicht om Origin te downloaden en te installeren wanneer je straks Battlefield 3 op je pc wilt spelen. Dat schiet lekker op.



Wil je de PU bakiappen ook eens 'in levende lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU-TV. Dit waren de hoogste hoogtepunten van de afgelopen maand.



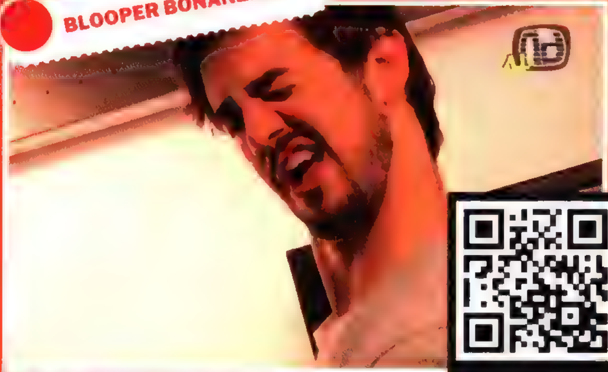
GAMESCOM 2010: RAGE





Vanaf een gamescom die live aan het volstromen is met duizenden geeks, vertellen Samuel en Tjeerd over id shooter/RPG Rage. Niet alleen weet het duo prima over te brengen waarom dit wel eens een kraker van formaat kan worden, tevens is dit het PU-TV debuut van die kleine Spaniool... daar links. pu.nl/rage

BLOOPER BONANZA #5





Tjeerd die z'n zangtalenten tentoonspreidt, Ward die een vrouwelijk model nadoet (en eng goed!), Wouter die ongepaste vragen stelt aan Britse schoolmeisjes: de vijfde Blooper Bonanza is wederom meerdere maanden aan PU-TV gepruts in 5 minuten aan LOL en plaatsvervangende schaamte geperst.
pu.nl/bonanza5

AWK-WARD GAMESCOM





De eerste aflevering in een spraakmakende nieuwe rubriek, waarin onze eigen Ward op de gamescom de meest beschamende situaties opzoekt... expres. Verbaas je over de lompheid van onze Limburgse dwaas en het feit dat hij niet één keer in het gezicht wordt gemept door een beledigde, Duitse chick.
pu.nl/awkward1

Dit is geen pikachu

MAAK KENNIS MET ECO-CHAN

door: **Jurjen**
twitter.com/@JurjenT

De puntige rattenoren. Die moordlustige blik in zijn ogen. De duivelse grijns. Er is geen twijfel mogelijk, dit is Pikachu. Toch?

Nee, dit is geen Pikachu. Dit is Eco-chan. Hij is speciaal ontworpen om de kindertjes in de Japanse gemeente Yamaguchi te leren beter met het milieu om te gaan.
De man die hem ontworpen heeft, zegt 'nog nooit van Pikachu gehoord te hebben'. Nee, natuurlijk niet. Hij heeft de afgelopen zestien jaar zeker in een hol onder de grond geleefd, om in alle rust aan zijn ontwerp van Eco-chan te kunnen werken. Goed voorbeeld voor de kids, die kerel.



Drukte op GAMESCOM

›› Iedereen houdt van games en toch gaat het slecht

De beelden hadden veel weg van die van de Love Parade in Duisburg een paar jaar geleden. Een gigantische massa mensen die door een veel te klein paadje moest om de gamescom binnen te komen. Ik kreeg er kippenvel van.

door **JJ**
twitter.com/@GKJJ

Het was in Keulen gewoon misdadig druk en de organisatie verkocht veel te veel kaarten. Geld stinkt dus daar ook niet. Gelukkig voor hen dat er geen echte ongelukken zijn gebeurd, anders was het einde event geweest.
Gaming is blijkbaar extreem populair. En dat is een mooi gegeven in een tijd waarin vrijwel alle publishers verlies maken.
Mensen willen wel gamen, maar ze kopen blijkbaar te weinig games. Of ze kopen maar enkele, veelal dezelfde titels.
De industrie moet de drukte in Keulen daarom zien als het bewijs dat de wil om te gamen er wel degelijk is, maar dat ze nu nog de juiste games moeten maken en die, en dat is denk ik het allerbelangrijkst, tegen de juiste prijs in de schappen leggen.



EROTISCHE GAMES EN MOORD

Nee, dit is geen suf stukje over de vermeende link tussen geweld en games, maar het verhaal van de 32-jarige stemactrice Suzuka Yuna.

door **JJ**
twitter.com/@GKJJ

Suzuka Yuna heeft een beroemde stem in Japan, onder andere door haar aanwezigheid in de erotisch getinte game Triangle Heart 2. Inderdaad, die ja. Maar ze heeft haar stem ook aan games van Capcom geleend.
Inmiddels lijkt het echter gedaan met haar carrière. Ze wordt namelijk beschuldigd van het doodslaan van haar 3-jarige stiefkind.
Zelf zegt ze dat het kind van de trap is gevallen, maar volgens de politie corresponderen de verwondingen daar niet mee. En nee, ik ga geen link leggen tussen games en geweld.





BOSE
Better sound through research®

Meerkanaals geluid. Twee luidsprekerarrays*. Eén USB verbinding.

Companion® 5 multimedia luidsprekersysteem.



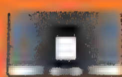
"Surround sound uit slechts 2 luidsprekers en een basmodule; dit is wat uw computer nodig heeft" – Stuff magazine



Tegenwoordig is de computer een belangrijke bron voor muziek en ander digitaal entertainment. Nu is er een compact luidsprekersysteem dat perfect aansluit op deze audiomogelijkheden van uw computer.
Sluit het Companion® 5 multimedia luidsprekersysteem aan en geniet van rijk, gedetailleerd kwaliteitsgeluid dat u lijkt te omringen, zonder

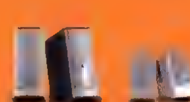


gebruik te maken van achterluidsprekers. Uw muziek klinkt helder, gedetailleerd en levensecht, terwijl special effects in films en games overdonderend klinken. Het plug-and-play Companion® 5-systeem behoeft geen geluidskaart en geeft geen wirwar aan kabels. Het is audio entertainment, puur en simpel.


Bose® SoundDock® digital music systems





Bose® multimedia luidsprekersystemen



Bose® audio hoofdtelefoons

Thuis. Op het werk. Onderweg. Maak kennis met Personal® Audio van Bose.

Bel 0299 390290, bezoek www.bose.nl, of ga naar uw geautoriseerde Bose® Personal® Audio-dealer.

PU ON THE ROAD!

Maand in BEELD



Als Jeroen een dagje in Duitsland is, gaat hij altijd even op bezoek bij zijn neef Joachim von Roding, die er overigens uitziet alsof hij tussen de vaten bier ook vrouwen in de kelder bewaart.



Terwijl de redactie in Keulen zat, solliciteerde Jurjen bij het Dolfinarium.



Tjeerd gaf in Keulen het woord 'uitslover' op heel nieuwe manieren inhoud.





Ja ja, de jongens van de PU doen het goed bij de vrouwtjes...



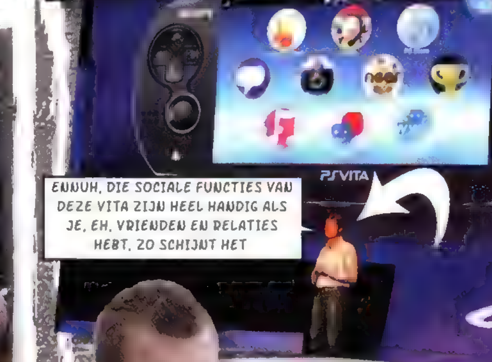


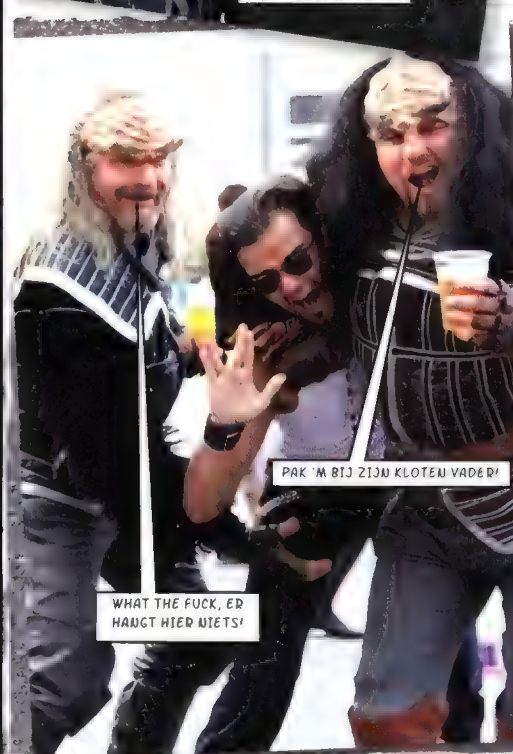




Helaas voor Samuel zijn er in Duitsland geen lekkere wijven die Power Unlimited kennen... en in Nederland ook niet.













Tjeerd was zeer tevreden over de in Duitsland gangbare voorzieningen voor mensen met zijn seksuele afwijking.



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3



De Call of Duty-franchise is inmiddels zo groot, dat Activision dit jaar een complete beurs rondom de 'multimillion selling' shooter organiseerde. Jan vloog naar Los Angeles voor het Call of Duty XP weekend en vertelt jullie uitgebreid over al het nieuws dat hij daar vernam.

Niet eerder was de strijd tussen twee reuzen uit de game-industrie zo heftig als dit jaar. Ik doel dan natuurlijk op Battlefield 3 versus Modern Warfare 3, een strijd die ook op internetforums eindeloos doorgaat. Maar op het Call of Duty XP weekend werden de jongens wel heel duidelijk gescheiden van de mannen. Call of Duty is een fenomeen, een way of life, zoveel werd daar wel duidelijk. Ook door de bekendmaking dat de downloadable content van Black Ops maar liefst 18 miljoen keer is verkocht. Daar kan BF (nog) niet aan tippen.

Het Call of Duty XP Weekend is een enorm evenement dat zich afspeelt in en rond drie forse hangars in de buurt van het vliegveld LAX. Op de vrijdag voorafgaand aan het Call of Duty XP Weekend is de ruimte uitsluitend voor de media geopend. Ik loop door een soort Call of Duty-pretpark annex festivalterrein en zie dat ik me de komende dagen niet hoef te vervelen.

Ik kan er in Jeeps rijden, via ziplines met dodelijke snelheid van een toren naar beneden roetsjen, paintballen in een op schaal nagemaakte Scrapyard-map-omgeving en nog veel meer.

Leuk en spannend allemaal, maar ik kom hier voor de multiplayer-reveal en de handson. En houd mijn oren en ogen open voor ander nieuws.

Wat mij opvalt is dat Activision steeds benadrukt dat Modern Warfare 3 een joint effort is tussen Infinity Ward en Sledgehammer. Die laatste is een relatief jonge studio met een aantal ex-kopstukken van Visceral Games (Dead Space) aan boord.

Sinds zijn ervaringen op de afgelopen E3, stapt Jan niet meer onvoorbereid op een Amerikaans toilet.





CHECKT DE MULTIPLAYER OP HET CALL OF DUTY XP WEEKEND

Tja, dat krijg je ervan, als je doodleuk de vis van vorige week serveert.



Het is dus niet zo dat de ene ontwikkelaar de singleplayer en de andere de multiplayer heeft gemaakt. Beide studio's zijn om de tafel gaan zitten en kwamen tot de conclusie dat Modern Warfare 2 op multiplayer-gebied misschien teveel een Killstreak-game was geworden. Het hoofddoel was dan ook een terugkeer naar het multiplayer-gevoel van de eerste Modern Warfare, waarin de gunplay voorop stond.



Jan was tijdens het Kanye West-concert constant in de buurt van de Mountain Dew-bar te vinden. En hij lust dat spul niet eens!



Weetje • Weetje

Om gehoor te geven aan kritiek van de fans keren de perks Commando, Last Stand en One Man Army uit MW2 niet terug in deel 3.

Weetje • Weetje

Tijdens het event werd bekend dat het DLC-pakket van Call of Duty: Black Ops inmiddels 18 miljoen keer over de toonbank is gegaan. 18. Miljoen. Keer. Zoinks!

Alles draait in Modern Warfare 3 om een betere balans en persoonlijkere speelstijl. Zo kunnen spelers kiezen uit drie Strike Packages, speelstijlen waarin je ook punten en ervaring kunt scoren zonder kills te maken.

Op zich niet nieuw, dit zien we wel vaker bij multiplayer-shooters, maar in het universum van de hectische '60 frames per seconde'-gameplay van MW is het een verademing.

Strike Packages

Je kunt zogezegd kiezen uit drie Strike Packages die je speelstijl grotendeels bepalen: Assault Strike Package, Support Strike Package en Specialist Strike Package.

Assault is voor spelers die gaan voor de direct kill, instant damage, de mannen met een hoge bodycount en een hoge KDR (Kill Death Ratio). Je punten chainen aan elkaar maar worden gereset als je zelf wordt neergeknald.

Als je de Support-klasse speelt dan worden je punten NIET gereset als je afgaat. Deze blijven staan en lopen dus langzaam maar zeker op. Bij 10 kills krijg je als Support een Recon Drone, maar bij 5 kills krijg je al een Ballistic Vest. Drop je deze voor je medespelers in een teammatch, dan krijg je aangenaam veel punten om te levelen, zonder dat je daarvoor iemand hoeft neer te knallen.

Specialist tenslotte, is voor de beste spelers onder ons. Als rewards kunnen zij als enige additionele perks unlocken. Deze perks zijn actief naast de standaard 3 perks bij de custom loadout aan het begin van een spel. Feitelijk kunnen Specialists alle perks unlocken, maar ze hebben niet de mogelijkheid om helikopters of andere backup in te roepen. En als een Specialist-speler wordt neergeknald, mag hij weer helemaal opnieuw beginnen.

Kill Confirmed

Wat gamemodes betreft: alle bekende zijn terug (Free For All, TDM, Domination en ga zo maar door), maar er zijn ook twee nieuwe onthuld: Kill Confirmed en Team Defender. Die laatste was niet speelbaar maar is in feite Capture The Flag in teamverband, of beter gezegd Hold On To The Flag, met slechts een enkele vlag, in plaats van twee vlaggen en twee basissen.

Kill Confirmed was wel speelbaar en die is erg, erg leuk. Het werkt als volgt. Nadat je iemand hebt neergeschoten moet je de dogtags pakken die boven zijn levenloze lichaam blijven zweven. Als dat je lukt, krijg je de volle honderd punten. Maar als de tegenpartij de dogtags pakt is je kill 'denied' en krijg je maar 50% van de punten.

Het afkeuren van een kill (door de dogtags weg te grissen voordat de schutter de dogtags ophaalt) levert geen punten op, maar zorgt er dus voor dat de tegenpartij minder punten krijgt. Dogtags oppakken van een vijand die je zelf niet hebt gekild, levert ook punten op, voor jou en het team.

Dit alles geeft de actie een heel eigen dynamiek. Het ding is dat je soms heatzones hebt waar veel spelers het loodje leggen, en dat lokt dan weer Dog Tag-graaiers naar die plek. Als je deze spots eenmaal kent, is het heel handig



Naar verluidt vielen er tijdens de presentatie drie duiven dood uit de nok van de tent. De arme beesten waren niet bestand tegen de odeur van vierduizend gamers.

"Alles draait om een betere balans en persoonlijkere speelstijl."

om ergens te gaan campen en de rennende Dog Tag-zoekers van een afstand neer te maaien. Het is dan ook aan te raden nooit alleen voor Dog Tags te gaan maar altijd met zijn tweeën.

Een ander nieuw element: wapens levelen mee! Dus hoe meer je bepaalde wapens gebruikt, hoe meer specifieke wapen-unlocks en attachements er beschikbaar komen. Deze nieuwe attributen, waarvan sommige uniek zijn voor bepaalde wapenklasses, kun je gebruiken om de eigenschappen van je wapens te verbeteren. Denk daarbij aan zaken als betere focus, stabielere besturing en minder terugslag.

Ook de Private Matches zijn vernieuwd. Deze worden belangrijker dan ooit omdat je hier in kunt tweaken wat je maar wilt. Zo kun je je eigen spelvarianten bedenken en uploaden. Mensen kunnen ook hun stem uitbrengen op die 'custom made'-gamemodes, de beste komen beschikbaar in Call of Duty Elite (de gratis versie en betaalde versie). Infinity Ward heeft zelf ook al een hele sloot nieuwe Private Match-modes gemaakt, maar je kunt hier oneindig op variëren door zelf de omstandigheden en details te bepalen.

Elite Premium

Dan Elite Premium. Over de betaalde variant, 'een jaarabonnement Call of Duty', was de afgelopen maanden veel te doen. In LA werd eindelijk de belangrijkste info onthuld, om te beginnen de prijs. Er zijn geen 26 varianten, nee, er is één prijs: 49,99 euro per jaar. Daarvoor krijg je om te beginnen alle downloadable content (vier pakketten in totaal). Wetende dat een DLC-pakket per stuk 15 euro kost, ben je dus sowieso al een tientje goedkoper uit, tenminste als je voor de 4 DLC-pakketten zou gaan.

Ook krijgen Elite Premium-leden eerder dan andere spelers toegang tot de DLC, die daarvoor over 12 maanden wordt uitgesmeerd. Elke maand krijg je updates en toegang tot een nieuw onderdeel van de DLC-pakketten, in plaats van dat je steeds 3 maanden moet wachten. Het begint met twee maps de eerste maand, de derde map komt de tweede maand en de vierde map op het moment dat iedereen toegang tot de DLC heeft.

Als Premium-lid kun je ook Clans samenstellen en net als in de reguliere games uplevelen met je Clans. Daarnaast kun je als Premium-lid deelnemen aan dagelijkse competities en toernooien, al dan niet voor fysieke prijzen (iPads, Jeeps, geld) of ingame-goodies (badges, gouden guns).



De Hindelooper koekhapdagen zijn er niets bij.

Als Premium Member krijg je ook toegang tot diverse tv-shows rond de multiplayer-perikelen van CoD. Een daarvan is Elite TV, geproduceerd door Tony en Ridley Scott. In deze tv-show bestrijden rivalen uit het echte leven (Democraten versus Republikeinen, verschillende basketbalteams) elkaar in de multiplayer van Modern Warfare 3.

Mensen die geen Elite Premium nemen, hebben nog wel toegang tot de gewone versie van Elite die bij iedere MW3-game zit. Met de 'normale 'game kun je nog steeds tot op het absurde je statistieken bekijken en heel erg de diepte in gaan over wapens, maps en gamestanden. Meer nog dan in EA's Battlelog.





Weetje • Weetje

Alle opbrengsten van het Call of Duty XP weekend komen ten goede aan Call of Duty Endowment, een goed doel dat ex-soldaten en oorlogsveteranen aan een baan helpt. Meer info vind je op www.callofdutyendowment.org. Activision heeft dus toch een ziel!

Weetje • Weetje

Bij de release biedt Modern Warfare 3 toegang tot een totaal van 16 multiplayer maps.

Weetje • Weetje

Bobby Kotick was aanwezig tijdens het Kanye West-concert. Hij werd de hele tijd gevolgd door een bewaker die twee koppen groter was: een grappig gezicht.



Dat krijg je ervan, als je bij de autoverhuurder om 'de grootste' vraagt.

The Pit

Op zaterdag zijn vele duizenden fans van Call of Duty aanwezig, wat natuurlijk tot lange wachtrijen bij de spelunits leidt. Het wordt ook duidelijk dat de CoD-gerelateerde buitenactiviteiten niet voor de kat zijn spreekwoordelijke flamoes zijn neergezet.

Omdat ik op vrijdag (de persdag) al behoorlijk wat gespeeld heb en het publiek - dat flink wat duiten heeft neergeteld voor dit weekend - de eerste anderhalf uur voorrang heeft op de media, ga ik lekker ravotten met de andere journalisten.

We beginnen bij The Pit: een legertent waarin Xbox 360-consoles staan. Op die consoles moet je het bekende tutorial-parkoertje met houten targets zo snel mogelijk clearen. Wanneer ik tevreden ben met mijn behaalde tijd, mag ik hetzelfde 'in real life' gaan doen, maar dan op een nagebouwd Pit-parkoers met paintball-wapen en –outfit.



Weetje • Weetje

Modern Warfare 3 gebruikt dedicated servers vanaf de dag van release. Spelers kunnen hun eigen servers en admin opzetten, iets waar met name de PC-gamers blij mee zullen zijn.

Het Pit-parkoers bevat 30 targets en ik heb 50 kogels in mijn geweer. Uiteindelijk clear ik de course in 39 seconden en heb ik 25 targets geraakt. Niet slecht.

Dan is het tijd voor een uitgebreide sessie met de Survival Mode van Spec Ops, toch wel één van mijn favoriete onderdelen van de multiplayer van MW3. Het is bovendien een mooi speltype voor nieuwkomers die zo langzaam kunnen wennen aan de maps en het levelsysteem van het spel.

Het feit dat je in Survival Mode levelt en geld verdient werkt als een tierelier. Voor dat geld kun je bijvoorbeeld een Sentry Gun kopen, die je handig in een hoekje positioneert om vervolgens samen met die gun en een buddy de verschillende waves vijanden neer te maaien.

Voor nog meer geld kun je een Delta Squad kopen voor support tijdens de golven met steeds agressievere vijanden. Vooral de helikopters zijn zwaar irritant. Als je Sentry Gun tegen die tijd nog overeind staat, zet hem dan even binnen in een bunker.

Ik baal ervan dat die irritante honden nog steeds van de partij zijn, want daar word ik altijd bloednerveus van, maar voor de rest is de Survival Mode fantastisch om te spelen.



Aan het einde van de dag ga ik weer 'in het echt' knallen. We spelen een beladen potje Paintball in een op schaal nagemaakt Scrapyard-level. De match is beladen omdat de Nederlanders, aangevuld met een paar Amerikanen, het opnemen tegen de Duitse gamejournalisten en PR-mensen. Je begrijpt het: de sfeer is gespannen, bijna grimmig. Na een hilarische briefing - ik laat me gedwee uitschelden




Ach modern... eigenlijk is er sinds de cowboytijd niet zoveel veranderd.

IK VIND HET TOCH WEL EEN BEETJE SPANNEND HOOR, OM MIJN FIETS HIER ZOMAAR ZONDER SLOT TE LATEN STAAN



en drillen en krijg het gevoel dat ik in een oorlogsfilm ben beland - is het playtime!
De Nederlanders geven alles, ik schiet een paar Duitsers vol op hun masker, maar zij weten hun vlag omhoog te takelen en wij niet. Lang verhaal kort: de Duitsers winnen, de Nederlanders verliezen. Pijnlijk.
Om de pijn te verzachten, bezatten we ons die avond tijdens de gig van Dropkick Murphys - een soort Green Day met doedelzakken.

Celebs

Dan is het zondag, de tweede dag van het Call of Duty XP weekend, maar voor mij dus al de derde dag dat ik in CoD-sferen verkeer.
Voordat ik me toeleg op de multiplayer, loop ik nog een rondje door het enorme hangarcomplex.
Ik kijk mijn ogen uit in de Armory waar allerlei replica's, echte wapens, voertuigen en uitrustingen uit de CoD-games staan opgesteld. Natuurlijk moet ik ook even met die dingen op de foto, waarna ik met een grote grijns de actie op de Sumo Juggernaut-mat bekijk, waar journalisten elkaar in van die grote Sumo-pakken te lijf gaan. Door het grappige spektakel zou ik bijna vergeten dat er ondertussen door verschillende landenteams om veel geld wordt gespeeld. In totaal is er 1 miljoen dollar aan prijzengeld, waarbij de hoofdprijs van $ 400.000,- door vier man mag worden verdeeld.
De twee Belgen en twee Nederlanders van Team Benelux zijn geconcentreerd en ready to kill, maar verliezen in de voorrondes van Zweden.
Ik leg me de rest van de dag toe op de multiplayer en de verschillende nieuwe maps van MW3. Op het XP weekend zijn de volgende present: Resistance, Dome, Underground, Village en Arkaden.
Arkaden speelt zich af in een kapot Duits winkelcentrum en is vooral bedoeld voor Search & Destroy, terwijl Resistance in Parijs perfect is voor Domination en Kill Confirmed. De map Underground, die toegang biedt tot de Engelse metro met heel veel glas dat kapot kan, is echter nu al mijn favoriet.
Op zondagavond is het de beurt aan Kanye West om het publiek te vermaken. Om het feestje op te leuken heeft Activision nog een paar blikken andere celebs opengetrokken. Tussen een bataljon modellen die menig gamejournalist een verdraaide nek bezorgen, spot ik bijvoorbeeld Marisa Miller, een beroemd Victoria's Secret-lingeriemodel. Ik zie ook veel basketballers, zoals Russel Westbrook van Oklahoma City Thunder, Kevin Garnett van de Boston Celtics en Chris Bosh van de Miami Heat.
De afterparty kom ik niet in, omdat ik mijn paspoort op mijn hotelkamer heb laten liggen. Een beetje dom, maar daardoor heb ik wel tijd om terug te gaan naar mijn hotel en deze tekst uit te werken.
Want ook al heb ik een geweldig weekend gehad, ik ben natuurlijk niet alleen maar voor mijn lol naar LA gevlogen. ★

Weetje • Weetje

De Hardened Edition van Modern Warfare 3 zal onder andere een jaarabonnement op Elite Premium bevatten. Kosten? 100 euro.

Weetje • Weetje

MW3 kent meer dan veertig wapens die je allemaal kunt uitbouwen met nieuwe attachements.



Dichter bij een echte carrière zullen de meeste gamers niet komen.

VERWACHTING *JAN:*
De multiplayer van MW3 voelt even vertrouwd als fris en lijkt beter in balans, waardoor er meer focus komt te liggen op de daadwerkelijke shootouts. De nieuwe speltypen, maps en Elite-features hebben de potentie de MP-ervaring opnieuw naar een hoger niveau te tillen.

- Strike Packages, Kill Confirmed, Spec Ops' Survival Mode.
- Balans is koning.
- Wapens levelen mee.
- Grafisch begint CoD nu echt een oudje te worden.
- Perksysteem lijkt redelijk op safe te spelen.

SHOOTER
INFINITY WARD / SLEDGEHAMER / ACTIVISION
8 NOVEMBER 2011

INVERSION IN SINT PETERSBURG



In een land waar je als leraar 300 euro per maand verdient (Rusland), in een stad waar op elke hoek van de straat een paleis met duizend kamers staat (Sint Petersburg), speelde Wouter een Russisch-Westerse derdepersoons bastaard.

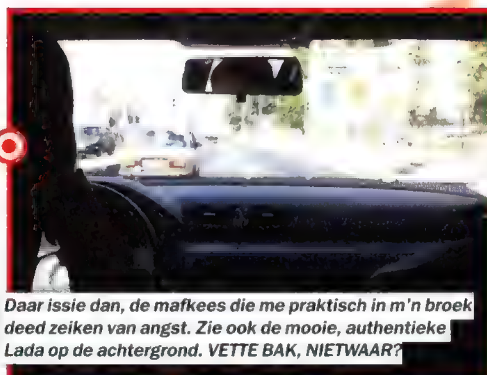
Vers uit het vliegtuig kreeg ik al een lichte cultuurshock te verduren. De gemiddelde Rus in Sint Petersburg loopt namelijk rond in kleding die ik al in 1991 in de boedelbak heb geflikkerd.
Toen ik dat eenmaal had verwerkt, maakte ik een taxirit mee die ik beleefde als een achtbaanrit door de hel.
Onze taxichauffeur stuurde en schakelde met twee vingers, terwijl hij over de telefoon in zijn 'Bloeski, Froeskie'-taaltje iemand aan het uitfoeteren was en met 90 kilometer per uur door het centrum scheurde. In het halve uur dat de helse rit duurde, zou hij in Nederland zeker 10.000 euro aan verkeersboetes hebben verzameld.
Vanaf mijn plek op het midden van de achterbank beleefde ik alles fullscreen in stereoscopisch 3D en kostte het me grote moeite om m'n cool en m'n ontbijt te bewaren.
Welkom in fucking Sint Petersburg, daar waar niemand zich een fuck aantrekt van de wetten van de Westerse wereld. Behalve bij het maken van games.

Vodka

In het hotel werden we gelukkig overladen met luxe, precies zoals ik dat graag heb.
Om ons cultuurbarbaarse journo's ook nog iets van de wereld buiten ons 42 inch tv-scherm te tonen, werden we vervolgens meegenomen voor een toeristische tour door de stad.
Die tour kwam hier op neer: Sint Petersburg bestaat voor 40 procent uit paleizen, voor 20 procent uit musea, voor 25 procent uit universiteiten, voor 10 procent uit kerken en voor 5 procent uit pleinen. Het enige wat ik me afvroeg: maar waar wonen al die mensen dan?



Het mag dan wel een kerk zijn en dus niet meteen verwant aan awesomeness, deze kerk heeft wel de vetste naam ooit: Church on Spilled Blood.



Daar issie dan, de mafkees die me praktisch in m'n broek deed zeiken van angst. Zie ook de mooie, authentieke Lada op de achtergrond. VETTE BAK, NIETWAAR?

De tour werd afgesloten met een weinig traditioneel Russische maaltijd (Amerikaanse steaks) en teveel traditionele vodka. De drie uur slaap die daarop volgden moesten maar genoeg zijn om de volgende dag iets van de 3rd person shooter Inversion van Russische ontwikkelaar Saber Interactive mee te krijgen.
De combinatie van een kater en twee uur tijdsverschil zorgde ervoor dat ik 's ochtend met evenveel moeite uit mijn zachte bed kwam als een baby uit een baarmoeder.
Gelukkig deed de taxichauffeur die ons naar het kantoor van Saber Interactive bracht het wat rustiger aan, anders had ik als een vulkaan iedereen onder de steak met vodka gebraakt.

Sjoelen

Saber Interactive bevindt zich in een gebouw waar op de eerste verdieping auto's worden verkocht en je met een slecht geventileerde, piepende en krakende Box of Death omhoog wordt getakeld. Blijkbaar is jezelf vervoeren in Rusland traditioneel een kwestie van leven of dood.
We werden verwelkomd door de baas van Saber, Andrey Iones, die ons naar een hokje bracht dat volledig in de Russische landskleuren van pisgeel, kotsgroen en verrottingsbruin was geverfd.
Na een weinig opbeurend verkooppraatje van Andrey werden we middenin een potje Deathmatch Inversion geflikkerd.
Vóór de trip begon stond ik eerlijk gezegd al met enige achterdocht tegenover deze shooter die, voor zover ik

Weetje • Weetje

Saber Interactive is ook verantwoordelijk voor Timeshift, een game die JJ leuker vond dan Halo. Je moeder is leuker dan Timeshift, JJ!!!

"Het kostte me grote moeite om m'n cool en m'n ontbijt te bewaren."

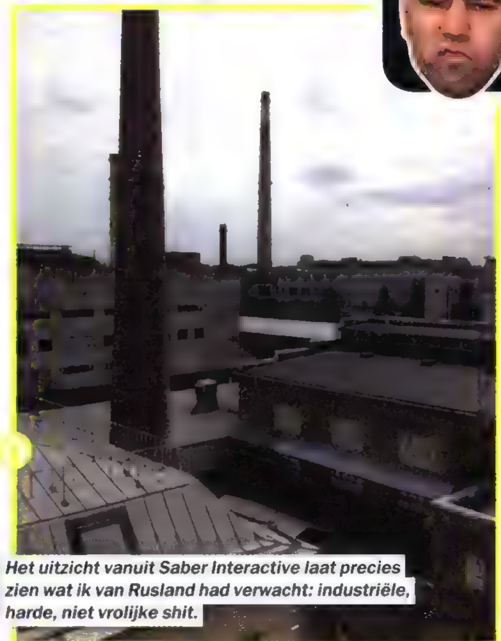




Russen hebben niet zoveel verstand van kleuren, behalve als het op paleizen aankomt. Zouden ze het daadwerkelijk pisgeel verven, of komt dit kleurtje na jaren rijpen?






Het uitzicht vanuit Saber Interactive laat precies zien wat ik van Rusland had verwacht: industriële, harde, niet vrolijke shit.

wist, het vooral moest hebben van een zwaartekracht-gimmick om zich van al het andere geschiet op de wereld te onderscheiden. Na een paar potjes DM was m'n mening nauwelijks veranderd.
Want ja, in het midden van de map bevindt zich een zwaartekrachtloze ruimte, waar je schuilend achter brokstukken doorheen kunt zweven, maar die je gewoon beter kunt vermijden. En ja, je kunt met powers je tegenstanders laten zweven, tegen de grond drukken of tonnetjes en brokstukken tegen hun smoelen werpen. Maar deze toevoegingen veranderden niets aan het feit dat ik een vrij inwisselbare shooter met een copy-paste-stijltje had gespeeld.
Het was leuk, natuurlijk, net zoals sjoelen voor sommige oma's ook nog steeds leuk is, hoewel ze na zes decennia spelen bij elke schuif van de sjoelsteen hun reumatische botten bijkans versplinteren.

MOET FIJN ZIJN VOOR DIKKE MENSEN, ZO'N GEBREK AAN ZWAARTEKRACHT. HEBBEN ZE MINDER ZWAARTELAST, HAHA!

Sergei's

Ondanks het feit dat we veel te lang bleven staan achter de bureaus van ongemakkelijks Russen, die ALLEMAAL Sergei heetten, begon ik tijdens de studiotour toch wat meer respect te krijgen voor de game.
Ik kreeg inzicht in het bizar uitgebreide physics-systeem, de moeilijkheidsgraad die realtime wordt berekend aan de hand van een flink aantal gegevens (speelstijl, gebruik van wapens, enzovoort) en de zeer sterke AI, zaken waar weinig shooters van de afgelopen jaren mee kunnen pochen.
Nadat we minstens vijf Sergei's zo'n 20 minuten van hun werk hadden gehouden, mochten we de interessantere MP-modes proberen.
In een Domination/CTF-achtige modus waarbij elke keer dat er een punt/vlag veroverd wordt het hele level ondersteboven draait (sta je op dat moment op een verkeerde plek dan word je onvérbiddelijk het hiernamaals in gesmeten), testte ik het indrukwekkende arsenaal aan wapens, dat voor het leeuwendeel even bruut als origineel bleek.
Survival is een door Horde/Fire fight geïnspireerd knal-golven-AI baddies-neer-fes-tijn, met het grote verschil dat elk level in drie verschillende gebieden is verdeeld die elk hun eigen tactiek vereisen en elk een eindbaas hebben. Verslavend, pittig en een goede test voor de AI die inderdaad inspeelt op je tactiek. Slim-aars modderfokkers zijn het!

Weetje • Weetje

Naast Inversion is Saber druk bezig met de remake van de eerste Halo. Mooi, dan kunnen ze die game net zo leuk maken als Timeshift, speciaal voor JJ.



Wouter probeert de Russen uit te leggen hoe hij in Sint Petersburg is gekomen.

Kwakken

Inversion is absoluut een technisch wondertje, maar qua look & feel is het een mix van allerlei Westerse knallers, zoals Gears of War, Red Faction en Crysis. Wegens gebrek aan een eigen smoel valt het terug op standaard, cleane PC-graphics en een generiek stijltje. Alsof alle Westerse shooters ter wereld iets in een kopje hebben gekwakt en Saber Interactive het mengsel in een technisch hoogbegaafde Russin heeft gepompt... waarna de bastaard Inversion werd geboren!
Ik was veel meer onder de indruk geweest als de game zich in Sint Petersburg had afgespeeld. Een game waarin je je een weg door de duizend kamers van het Winterpaleis moest knallen, afgewisseld met doldwaze taxiritten die met een knal eindigden tegen de muur van een kerk waar Tsaar Piet-Klaas de 20e door de bevolking in 1917 in stukken werd getrokken. Dán was het een game met een eigen smoel geweest, een Russische, breedgekaakte rotkop.
Maar de Inversion die ik speelde bleek helaas een westerse wannabe bastaard met het gezicht van een Yankee-nieuwslezer. ✈



ASURA'S WRATH

Aangezien Capcom de laatste jaren steeds meer teert op oude roem en sequels, is het mooi dat ze met Asura's Wrath weer eens wat nieuws proberen, vindt Jurjen. Al moet je volgens hem het woord 'nieuw' nou ook weer niet te letterlijk nemen.

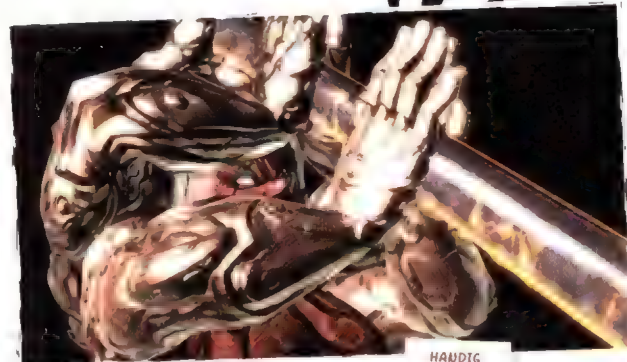
'Wanneer ik verder heb gezien dan anderen, komt dat doordat ik op de schouders van reuzen stond', schreef Isaac Newton in 1677. Waarmee de ontdekker van de zwaartekracht bedoelde dat zijn baanbrekende werk niet bij hemzelf was begonnen, maar voortborduurde op dat van zijn voorgangers.

Evenmin valt de gestage progressie in de geschiedenis van de videogames aan een enkele geest toe te dichten. Elk spel probeert beter te zijn dan het vorige, en gebruikt wat eerder al werkte, met steeds betere resultaten tot gevolg.

Met die gedachte in het achterhoofd, leek het me aardig de invloeden van Capcom's nieuwe game Asura's Wrath eens nader te verkennen. Oftewel: op wiens schouder is dat spel nu eigenlijk gebouwd?

Street Fighter IV

Verdraaid, het is Akuma. Dat dacht ik toen ik Asura voor het eerst zag. Iets later zag ik 'm vechten tegen een halfnaakte slungel met uitrekbare armen. Dhalsim? Het stijltje deed me ook al aan Street Fighter denken. Street Fighter IV om precies te zijn.



HANDIG.

"IN BLINDE WOEDE ALLES WAT BEWEEGT AAN GORT BEUKEN."

Een stoere tekenfilm look. Of eigenlijk een comicbook look, met van die zwarte lijnen om de superheldachtige personages hard te kaderen. Dat die lijnen veel sierlijke dwarrels maken, verraadt een oosterse invloed. Aziatische mythologie blijkt in Asura's Wrath dan ook een grote rol te spelen, net als in dat ene spelletje met die goddelijke hond.

Okami

Als een oosters dwarrelende comicstijl wordt gecombineerd met Aziatische mythologie, moet ik onvermijdelijk denken aan Okami - ook al is Asura niet gebaseerd op Japanse mythologie (zoals Okami) maar op het hindoeïsme zoals dat vooral in India (Dhalsims thuisland) en omstreken wordt aangehangen.

Net als in Okami wordt die mythologie niet tot op de letter gevolgd maar gebruikt als grabbelton om namen en beeltenissen uit te plukken waar het zo uitkomt. Zo kan Asura als ie goed pissig is extra armen uit zijn lijf laten groeien, wat doet denken aan de meerarmige afbeeldingen van hindoegoden als Shiva en Kali.

God of War

'Rage never Dies,' is de pay-off van Asura's Wrath. En hiermee zijn we aanbeland bij de grootste reus waar Asura op voortbouwt: Kratos uit God of War. Want wat is Asura nou precies voor personage? Hij is een halfgod die woedend is over het onrecht dat hem door de grote goden is aangedaan, met als enige drijfveer in het leven de nietsontziende wraak op diezelfde goden. Maar dan dus in een universum dat niet losjes op de Griekse maar Hindoeïstische mythologie is gebaseerd.

De gameplay is ook typisch God of War: je hakt en beukt je een weg door de kleinere schuifelmannetjes om vervolgens te strijden tegen gigantische bazen.

Shadow of the Colossus

Wat die gigantische bazen betreft: ze worden tegenwoordig steeds groter, hè? Recordhouder tot nu toe zou Cronos uit God of War III kunnen zijn, al is die natuurlijk weer schatplichtig aan de reuzen uit Shadow of the Colossus.

Dit banale potje 'wie heeft de grootste' wordt met Asura's Wrath in één klap beslecht door



OP DIEET, IK? MOET JIJ ZEGGEN, MOEDER AARDE. MET JE DIKKE REET



Weetje • Weetje

De Asura is in de hindoeïstische mythologie geen boze meneer maar een groep machtzoekende goden die volgens Wikipedia ook wel als demonen worden beschouwd.





IN Z'N VRIJE TIJD GAAT ASURA GRAAG GAMEN, BIER DRINKEN, SHOARMA ETEN, SMS'EN, EEN BOEK SCHRIJVEN EN MASTURBEREN TEGELIJKERTIJD.

je reeds in het begin te laten strijden tegen een eindbaas die in zijn derde fase groeit tot het formaat van een kleine planeet. Het is wel even slikken als dat figuur zijn vinger met de breedte van anderhalf keer Nederland naar je uitsteekt. Hoe je zoiets bestrijdt? Met Quick Time Events natuurlijk!

Shenmue

Sinds Shenmue vormen Quick Time Events de perfecte oplossing voor ontwikkelaars die filmische actie willen tonen in perspectieven die speelbare actie eigenlijk onmogelijk maken. Om de speler toch nog een beetje het gevoel te geven dat hij meedoet, mag hij als een laboratoriumrat op de aangegeven knoppen drukken voor de beloning: een overwinning van het schijngevecht. Mensen die niet veel op hebben met deze manier van spelen moeten Asura mijden als de pest, omdat aansporingen in de trant van 'nu even op het cirkeltje rammen!' en 'snel, driehoekje!' over en weer door 't beeld schieten.



Devil May Cry

Wie denkt dat Asura met z'n brute schermutselingen, reusachtige eindbazen en QTE's angstvallig dicht bij God of War in de buurt blijft, had waarschijnlijk nog niet meegekregen dat Asura ook kan schieten (om je de volledige waarheid niet schuldig te blijven, veroorzaakt hij wrijvingswarmte met zijn slagen in de lucht zodat... oké, laten we het schieten noemen). Waarmee de algemene spelbeleving met z'n mix van beuken en schieten wellicht eerder in de buurt komt van Devil May Cry en volgelinge Bayonetta. Dat zijn inderdaad vrij alledaagse invloeden tot zover, maar lees vooral verder.

Naruto Shippuden

Dat Asura's Wrath zwaar leunt op onnavolgbaar snelle slagenwisselingen en door QTE-getriggerde supermoves die gepaard gaan met even onwaarschijnlijke als apocalyptische gebeurtenissen, zal je weinig verbazen als je de Naruto Shippuden games hebt gespeeld en weet wie die heeft ontwikkeld. Want terwijl Capcom als producent en uitgever een dikke vinger in de pap houdt, wordt het ambachtelijk ontwikkelwerk voor Asura's Wrath namelijk verricht door hetzelfde CyberConnect2 dat ook die Naruto-spellen maakte. Had je de link al gelegd? Knap werk, maar lees vooral verder.

Space Harrier

Haha, die zag je niet aankomen, hè? Toch is Space Harrier een invloed die letterlijk door de ontwikkelaar wordt aangehaald om te verwijzen naar de scènes waarin je Asura vliegend en schietend 'langs rails' door de lucht beweegt. Wie de oerknaller Space Harrier niet kent mag ook aan Sin & Punishment denken.

Net als in die spellen kom je in Asura's Wrath naast mythologische monsters trouwens ook veel ruimteschepen en andere scifi-dingen tegen. Asura schijnt behalve een halfgod bijvoorbeeld ook een cyborg te zijn. Door op die manier mythologie met hi-tech te mixen, komt Asura's Wrath dan toch nog even met een originele vondst. Of moet jij nu ook aan Too Human denken?



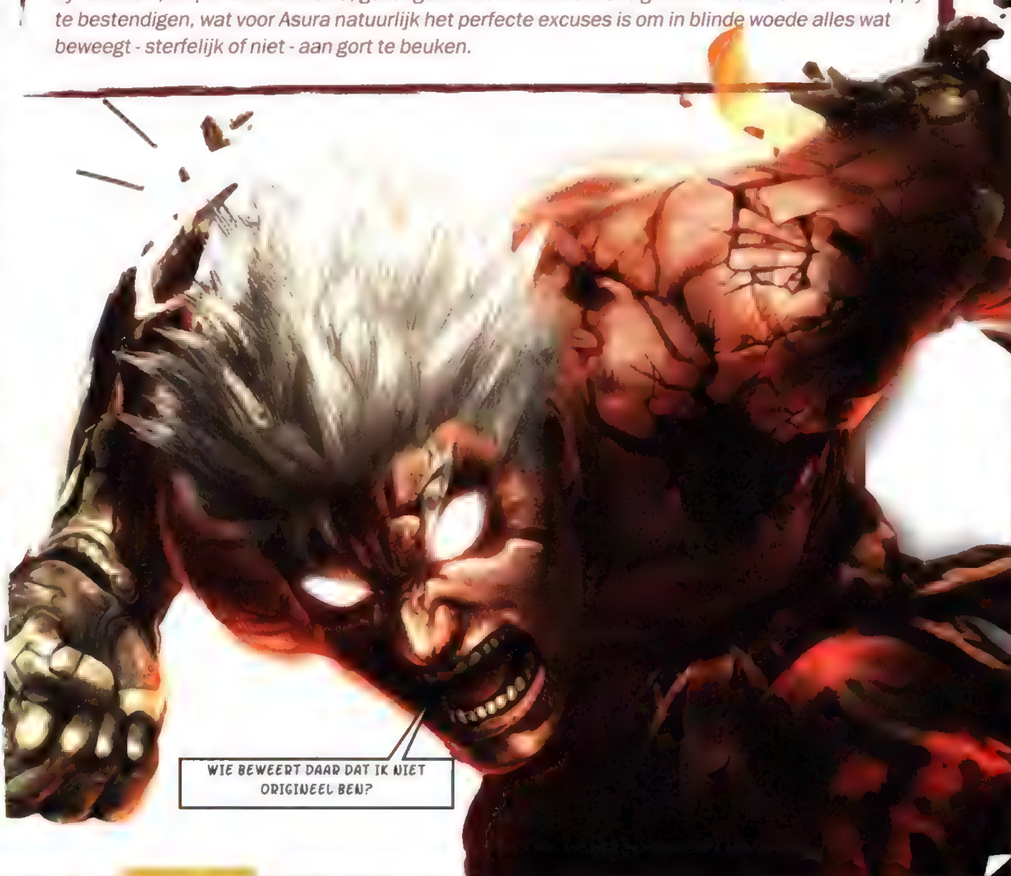
ASURA MIST EVEN EEN GOUDEN KANS

WAAR IS M'N DOCHTER?

Wie een reden nodig heeft om een halfgoddelijk wezen vervuld van woede tegen grotere goden te laten strijden, zou het in de familie kunnen zoeken. Die wijze les hebben de ontwikkelaars van Asura's Wrath wel getrokken uit God of War.

Volgens het introducerende verhaal wordt Asura uit een twaalfduizend jaren durende dood tot leven gewekt, en zoals het een videogameheld betaamt, heeft hij aanvankelijk geen enkele herinnering aan zijn verleden.

Om vooralsnog onduidelijke redenen besluiten de goden hem er echter aan te herinneren dat ze zijn dochter, de priesteres Mithra, gevangen houden en haar zelfs gebruiken om hun heerschappij te bestendigen, wat voor Asura natuurlijk het perfecte excuses is om in blinde woede alles wat beweegt - sterfelijk of niet - aan gort te beuken.



WIE BEWEERT DAAR DAT IK NIET ORIGINEEL BEN?

DISHONORED

Een game die wordt omschreven als een combinatie tussen Thief en BioShock? Logisch dat Jan, sinds hij dat hoorde over Dishonored, als een jong puppy over de redactie liep te kwijlen en te kwispelen.

Developer Arkane Studios weet niet wat ze overkomt. Sinds uitgever Bethesda de PR-machine rondom hun nieuwe game Dishonored heeft aangejaagd (inclusief GameInformer cover), is de Franse ontwikkelaar hipper dan hip.

De studio verbleef de afgelopen jaren echter in de luwte. Hun laatste game, Dark Messiah of Might & Magic, stamt alweer uit 2006 en was commercieel geen succes. Tegelijkertijd weet bijna niemand dat de ontwikkelaar uit Lyon heel veel betekend heeft voor BioShock 2, met name op het gebied van art en animatie. Niet zo vreemd dus dat de volwassen-cartoony, hoekig gebeitelde koppen en grimassen van de personages uit Dishonored overeenkomsten vertonen met die van de onderwaterbewoners van Rapture. Toch heeft het geheel nog iets meer van Half-Life 2 weg.

City 17

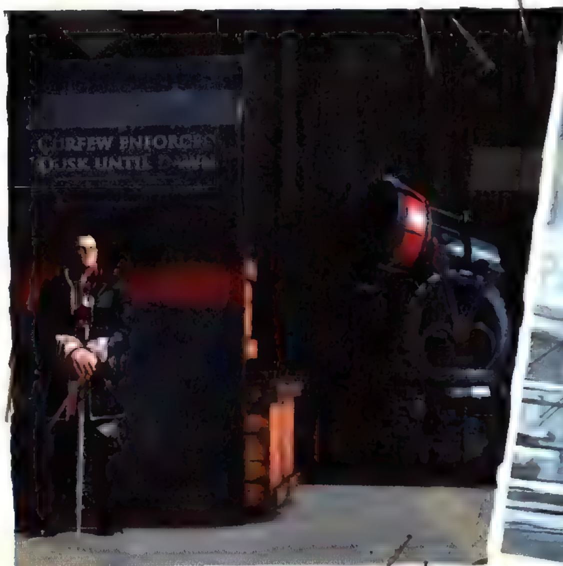
De link met Valve's meesterwerk is niet zo vreemd aangezien Viktor Antonov verantwoordelijk is voor een groot gedeelte van het artwork. Het was diezelfde Antonov die City 17 uit Half-Life 2 ontwierp en daarmee voor een groot deel de sfeer van een stad en haar onderdrukte inwoners bepaalde.

Ook Dunwall, een van de hoofdlocaties uit Dishonored, heeft te lijden onder een schrikbewind. Vreemd uitziende machines en bewakers op metalen stelten patrouilleren door de stad die alles wegheeft van Londen uit het Victoriaanse tijdperk gemixt met retro-futurisme. Tegelijkertijd doet magie ook een duit in het zakje, samen met wapens als sabels en kruisbogen.

Naast Antonov speelt ook Harvey Smith een belangrijke rol bij de ontwikkeling van deze game, een veteraan die een belangrijke rol had bij games als Thief en de eerste Deus Ex.

Vrijheid tot moorden

Dishonored wordt neergezet als een moordenaarsgame: je speelt een assassin die er van beschul-







DAT NIEMAND DAT EERDER HEEFT BEDACHT, ZO'N KETTINGSLOT VOOR JE AUTO.



ALS 'IE STRUIKELT IS 'IE PAS ECHT DISHONORED.



JE ZOU ER ALS PLEZIERJACHT TOCH NIET ONDERDOOR WILLEN VAREN

Weetje • Weetje

Wil je meer weten over het werk van de talentvolle Viktor Antonov? Check dan de website: www.vulkanbros.com/intro.html







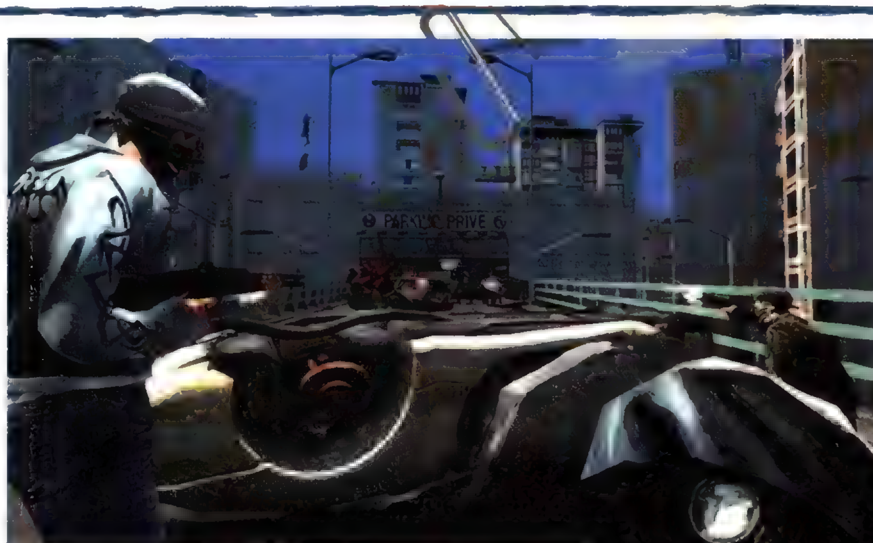
digd wordt zijn voormalige werkgever te hebben omgebracht. Een game waarin ongezien blijven tot kunst verheven wordt, en waarbij je bewakers kunt omzeilen, een voor een om mag leggen of ze overvalt en 'off guard' uitschakelt.

De mogelijkheden in de grimmige stad Dunwall lijken divers genoeg. Zo kun je zelfs, als je magie aanhangt, veranderen in een rat en je op die manier snel uit de voeten maken of zwaar bewaakte gebouwen binnen sluipen. Tegelijkertijd heeft iedereen een hekel aan ratten, dus alle keuzes hebben voor- en nadelen. Sneaken en je ophouden in donkere steegjes kan natuurlijk ook zonder een rat te zijn, en als je wilt, speel je juist met open vizier. De vrijheid van de speler is de belangrijkste peiler van Dishonored.

Alternatieve Mogelijkheden

Bethesda laat geen moment onbenut om Antonov en Smith naar voren te schuiven. Logisch, het zijn twee toptalenten waarover Arkane Studios niet kon beschikken ten tijde van hun debuut, Arx Fatalis. Eerlijk is eerlijk, de gameplay en sfeer die het vroege artwork uitstraalt zijn veelbelovend en er zijn overeenkomsten met games als Thief, Deus Ex en BioShock.

Tegelijkertijd vind ik de graphics als zodanig een tikje tegenvallen maar dat wordt dan weer goedgemaakt door de vele mogelijkheden die het alternatieve universum en de stad Dunwall straks te bieden hebben.



THE CROSSING - RUDIMENTEN

Valve en Arkane Studios kondigden in 2007 de game The Crossing aan, een shooter die singleplayer en multiplayer moest vermengen (een idee dat Brink ook kent) in een modern, anarchistisch Parijs, alsook het Parijs uit het begin van de veertiende eeuw.

De game werd echter in 2009 definitief on hold gezet. Wie het vroege artwork van The Crossing bekijkt, ziet zowel vleugjes Half Life 2 als Dishonored erin terug.



"DE GAMEPLAY EN SFEER DIE HET VROEGE ARTWORK UITSTRAALT ZIJN VEELBELOVEND."

CHECK DIT EN WORD LID!

UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION



CATHERINE

Een game die de beslommeringen van een dertiger in kaart brengt? Zo'n game leek ons wel wat voor de 33-jarige Jeroen. En ja hoor, hij is inmiddels helemaal in de ban van Catherine.

PREVIEW

PS3 XBOX 360

Eindelijk een game die de echte dilemma's van het leven aan de kaak stelt. Een game die vragen bij je oproept, en de vragen die je als dertiger toch al in je hoofd had in beeld brengt.

Wel of geen kinderen? Trouwen, is dat een nieuw begin van je leven, of het einde?

Het is zomaar een vraag die tijdens mijn eerste speelsessie voorbij vloog.

Wat ik koos? Nou ja, dat doet er niet toe.

Wat er toe doet is dat de game dit soort dingen voor je voeten werpt. Gewoon heel speels, tussen de puzzels door. Want behalve confronterend is Catherine ook een puzzelavontuur.

Vreemdgaande mannen

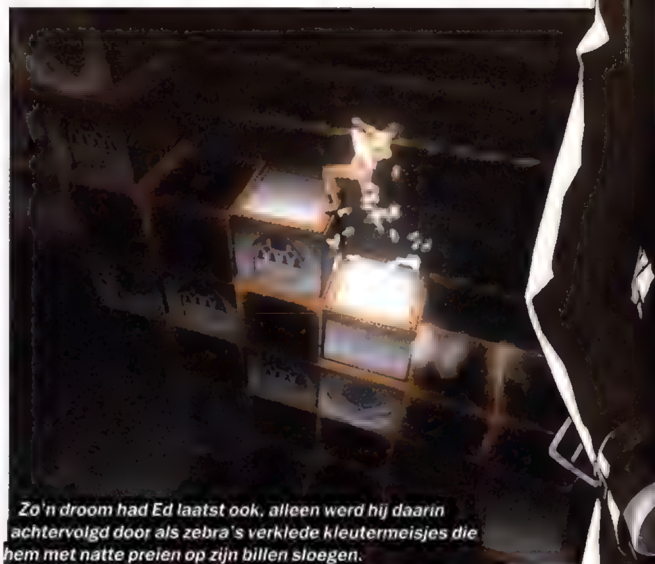
Ik heb Catherine nog niet lang genoeg verkend om de diepere lagen van het spel te doorgronden. Maar het komt zo ongeveer hier op neer: er is een vloek die vreemdgaande mannen treft. Ja, daar schrik je even van, hè!

De vloek zorgt ervoor dat geheel gezonde mannen in hun slaap het leven laten. Ze worden in de ochtend gevonden met een van pijn vertrokken gezicht.

Jij speelt de rol van Vincent, die de laatste tijd last van nachtmerries heeft. In die nachtmerries moet hij klimmen om de uitgang te bereiken.

Dat klimmen klinkt eenvoudig, maar is het allerminst. Je zult de blokken waar je op klimt moeten verschuiven om zo een trap te creëren. De weg naar boven is lang en de onderkant van de trap zal langzaamaan afbrokkelen. Snel en adequaat reageren is een must.

Waarom heeft Vincent deze nachtmerries? Het kan ermee te maken hebben dat zijn vriendin Katherine (met een K) wil trouwen en dat Vincent er nog niet echt klaar voor is. Sterker nog, na een avond doorzakken in de kroeg wordt hij zelfs wakker naast een bloedmooie blondine (luisterend naar de naam



Zo'n droom had Ed laatst ook, alleen werd hij daarin achtervolgd door als zebra's verklede kleutermeisjes die hem met natte preien op zijn billen sloegen.

"Na een avond doorzakken wordt hij wakker naast een bloedmooie blondine."



DUS VOLGENS DE DOKTER KOMT HET DOOR HET ROKEN DAT JE NOG MAAR ÉÉN DAG TE LEVEN HEBT?

A

MAG IK DAN MORGEN JE SIGARETTEN?

MMS'JES

In de kroeg is het leuk om met iedereen te lullen. Het is ook leuk om SMSjes te krijgen van Katherine en Catherine. Maar niet alle SMSjes zijn geschikt om in het openbaar te lezen of te bekijken. Ga daarom dan ook even naar het toilet om daar in alle rust de MMS van Catherine te bekijken.

Catherine, met een C) en is hij helemaal van de kaart. Zeker nu de vloek de kop opsteekt. Zouden de droom en de vloek iets met elkaar te maken hebben?

Dronken sms'en

De game draait voor een groot deel om de puzzelnachtmerries. Maar je gaat ook lekker in de kroeg hangen met je vrienden, waar je dronken kunt worden (een statusverandering die meer snelheid oplevert in je dromen).

In de kroeg wordt het verhaal rondom Vincent ook een beetje uit de doeken gedaan en zul je SMS'jes ontvangen van de twee dames. Die je dan weer terug kunt SMS'en op een manier die jij geschikt vindt.

Het verhaal in combinatie met de puzzels is verbazingwekkend verslavend. Volgende maand hoop ik te kunnen vertellen wat de diepere laag is van Catherine, tot nu toe heb ik die nog niet gevonden namelijk. Maar ik kan je verzekeren dat het spel me dag en nacht bezighoudt! ★





De zelfmoordterrorist had zich z'n veertig maagden toch anders voorgesteld.



Goh, spreekt die Gordon nou ook al Engels?

VERWACHTING ***JEROEN:***

Een puzzelgame die is vermomd als avontuurlijk griezelverhaal. Op de één of andere manier werkt het erg verslavend. Het is natuurlijk ook gewoon cool, een game waarin je niet moet vechten, maar gaat zuipen en dronken sms'jes verstuurt.

 Breinbrekende puzzels, met name op de wat hogere moeilijkheidsgraden.

 Heerlijk anime-sausje met pikante verhaallijn.

 Eindelijk een game die de problemen van een dertiger aan de kaak stelt.




PUZZEL
ATLUS / MEDIATORNADO
OKTOBER / NOVEMBER 2011

ASSASSIN'S CREED



REVELATIONS

Met Brotherhood introduceerde Ubisoft voor het eerst multiplayer in het universum van de Assassijnen. Jan checkte of de makers in Revelations de boel nog wat weten aan te scherpen...

PC | PS3 | XBOX 360 | PREVIEW



In de MP van Revelations ben je opnieuw een Abstergo Agent die in een Animus-toestel plaatsneemt en zich uitleeft als moordende Tempelier.

Deze keer is de MP meer verweven in de algemene verhaallijn van Assassin's Creed. Naarmate je beter wordt en je level stijgt, krijg je steeds meer info over de motieven van Abstergo Industries, middels cutscenes. Op deze manier word je ook gemotiveerd om beter te worden, want hoe verder je stijgt, hoe meer achtergrondinformatie je krijgt. Voor de fans die alle ins & outs en de (complot)theorieën rond de franchise willen vatten, natuurlijk een leuke bonus.

Weetje • Weetje

Half november dit jaar verschijnt Assassin's Creed: Embers, een computergeanimeerde (korte) film die meer duidelijkheid geeft over de laatste jaren van Ezio's leven. De film kan tegen betaling gedownload worden via de PlayStation Store maar maakt ook deel uit van de Animus Edition en Collector's Edition van Revelations.

Nieuwe modi

Naast de bekende en leukste spelmodi uit Brotherhood kent het spel een aantal nieuwe onderdelen en zijn er de nodige uiterlijke aanpassingen.

Zo kun je nu je personage deels zelf ontwerpen middels specifieke animaties en wapens en mag je je eigen emblemen maken. Belangrijker zijn echter de nieuwe spelmodi zoals Manhunt, Deathmatch en Artifact Assault.

Die laatste is een variant op het overbekende Capture the Flag. Ieder team heeft zijn eigen gebied en moet de vlag van de vijand stelen en naar zijn kamp brengen. Leuke twist: alleen in je eigen gebied kan je tegenstanders vermoorden, ben je in vijandelijk gebied dan kun je enkel een stun (bewusteloos-beuk) doen.

Manhunt is nu al mijn favoriet en lijkt heel erg op Spies vs. Mercenaries uit de multiplayer van Splinter Cell. Vier moordenaars verstoppen zich in de omgeving en kunnen slechts stunnen, terwijl de andere vier de verstopte spelers moeten opsporen en vermoorden. Superleuk!

Deathmatch tenslotte lijkt verdacht veel op de Wanted mode uit Brotherhood maar dan veel uitdagender. Je mag op zoek naar een doelwit wiens portret blauw wordt als hij of zij in de buurt komt. Deze mode is nagelbijtend spannend.





De hardlopende WC-ontstopper vinden we tegenwoordig alleen nog in Spanbroek en directe omgeving.

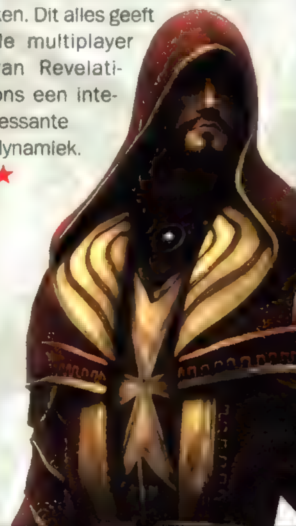
Natrappen

Wat niet lijkt aangepast, is het systeem waarbij de kill van een belager het altijd wint van een stun van een opgejaagde. Dat is jammer, helemaal als je al spelend door hebt dat je opgejaagd wordt en klaar staat om te counteren, maar deze actie toch in schoonheid sterft. Kleine pleister op de wonde is dat je dan nog wat puntjes krijgt voor deze eervolle actie.

Hetzelfde puntencompensatiesysteem zien we bij het volgen van een doelwit. Heb je je target net een hele tijd onopvallend gevolgd en ben je klaar voor de kill, dan kan natuurlijk altijd een derde opduiken en de kill voor je neus wegsnaken. Frustrerend maar ook juist wel weer de charme van de game. Nu heb je de mogelijkheid om je doelwit, terwijl hij zijn laatste adem uitblaast, na te trappen voor nog wat punten. Een beetje beschamend, maar ja, alles draait om die felbegeerde punten, nietwaar?

"Manhunt is superleuk, Deathmatch nagelbijtend spannend."

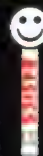
Andersom kun je in teamverband, als je snel bent, een maat reviven als die wordt neergestoken. Dit alles geeft de multiplayer van Revelations een interessante dynamiek. ★



VERWACHTING JAN:

Assassin's Creed: Revelations ga je straks in eerste instantie spelen om de singleplayer, maar vlak de multiplayer zeker niet uit. De verbeteringen ten opzichte van Brotherhood lijken zeer de moeite waard te worden.

- Nieuwe modes.
- Meer variatie.
- Minder punten 'stelen'.
- Nog steeds werken tegenaanvallen niet altijd naar behoren.



ACTION ADVENTURE
UBISOFT
NOVEMBER 2011

DRAGON'S DOGMA

NEE, IK BEN NIET DE DRAAK UIT DE TITEL!

Op z'n zesde kreeg Jurjen een boek over fabelwezens dat diepe indruk op hem maakte. Hij raakt wel vaker opgewonden als er fabelwezens in het spel zijn, zo ook tijdens het spelen van Dragon's Dogma.



Wanneer je mij als zesjarige had verteld dat ik ooit een game als Dragon's Dogma zou gaan spelen, had ik een stuk hoopvoller naar mijn toekomst als volwassene uitgekeken. Dat klinkt dramatisch, maar het is de waarheid.
Als kind stelde ik me nooit voor wat ik later wilde worden, maar hoe videogames er in de toekomst uit zouden zien. En dan stelde ik me zoiets voor als een eindeloos grote, 'net echte' sprookjeswereld vol enorme monsters, waar ik dan als held doorheen zou trekken.
Nu ik dit schrijf, denk ik met weemoed terug aan Speurtocht naar de Ringen, het Videopac spel dat ik op mijn elfde verjaardag had gekregen. Er zat een vuurspuwende draak in dat spel. Een draak die uit 16 pixels bestond weliswaar, maar het was een draak.
Ik was elf en had een spel met een draak. Het leven was begonnen.

Klassieke fabelwezens

Volgend jaar is het 2012. Dan word ik 42 en verschijnt Dragon's Dogma. Toen Capcoms Hideaki Itsuno de game eerder dit jaar onthulde, zei hij dat het de game is waar hij als kind al van droomde. Ik kan me daar wel iets bij voorstellen.

"De wereld waar ik al sinds mijn zesde van droomde."

Een wereld vol klassieke fabelwezens als harpijen, trollen, griffioenen, draken, een hydra en een chimaera, allemaal levensecht in beeld gebracht.
Sprookjesachtige omgevingen waarin de bergwand naast een grazige weide zomaar toegang kan geven tot een onheilspellende spelonk die weer naar complexe grottenstelsels leidt. Steden waarin honderden personages hun eigen leven leiden. Een verhaal dat deels tussen de spelfases door wordt verteld maar dat je voor het grootste deel direct in wereld en spel kunt beleven.
Toen ik Dragon's Dogma voor het eerst zag, leek de kans mij groot dat ik mij in dat spel helemaal op m'n plaats zou voelen. Toen ik de demo op de E3 had gespeeld, was ik daar zelfs van overtuigd.



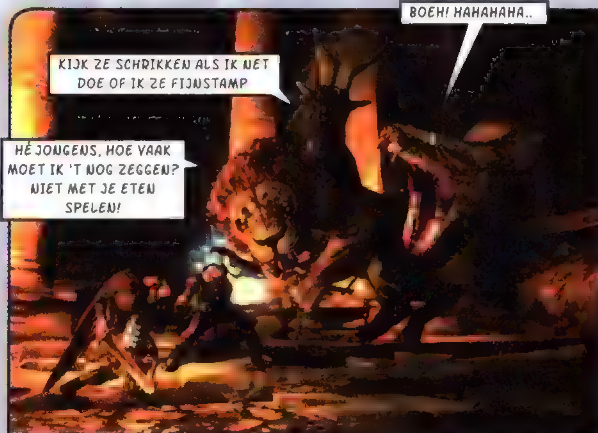
Een overval door een groep geldwolven.

Weetje • Weetje

Dragon's Dogma is in veel opzichten Capcoms grootste game ooit. Er wordt dan ook al sinds 2008 aan gewerkt, met zo'n 150 medewerkers.

Weetje • Weetje

Tijdens je avonturen word je op de voet gevolgd door drie bondgenoten die je met beperkte commando's aan kunt sturen.



Zuivere actie

Dragon's Dogma spreekt niet alleen tot mijn verbeelding vanwege die spelwereld en die monsters, maar ook door 'de dingen die ik in een derde-persoons perspectief kan doen'. Die dingen zou ik willen samenvatten als 'zuivere actie'.
Dus geen superheldachtig spektakel of QTE's, niets van dat, het vechten draait in Dragon's Dogma om skills en het razendsnel maken van de juiste keuzes. Verwacht 'kleine' acties die je op de juiste momenten moet toepassen. En onverwachte mogelijkheden, bijvoorbeeld om naar boven te slaan, op je schild te trommelen of dingen vast te grijpen.
Technisch was de demo niet zo sterk, gezien de vele momenten van 'clipping' en andere technische euvels, maar dat voorkwam niet dat ik er helemaal door werd opgeslokt.
Spelenderwijs zakte ik weg in een aangename flow waarin ik naadloos wisselde tussen denken en doen, denken en doen. Ik stond niet meer op de E3, maar bewoog mij op eigen kracht voort door de wereld waar ik al sinds mijn zesde van droomde. ★

PREVIEW
PS3 XBOX 360

VERWACHTING JURJEN:
Wie graag in sprookjeswerelden leeft, heeft goede reden uit te zien naar Dragon's Dogma. Door wat technische euvels rijst wel de vraag in hoeverre Capcom een overtuigende open wereld kan neerzetten, ook omdat ze daar nauwelijks ervaring mee hebben.

- ☺ Mooie mix van open gebieden en grottenstelsels.
- ☺ Zuivere actie met veel mogelijkheden en weinig spektakel.
- ☺ Vastgrijpactie biedt verrassende mogelijkheden.
- ☹ Veel 'clipping' en andere technische euvels in de demo.

ACTION-RPG
CAPCOM
Q1 2012

NBA 2K12

Als er één serie is waar ons langste redactielid Jeroen enthousiast over is, dan is het wel de NBA 2K-serie. De aflevering van vorig jaar was legendarisch, gaan ze dat dit jaar evenaren?

Wanneer je 'the greatest of all time' op je cover zet en in feite de hele game daaromheen bouwt, wordt het natuurlijk lastig om dat spel het volgende jaar te evenaren, laat staan te overtreffen. Tenzij je naast Michael Jordan natuurlijk een hele bak met andere legendes opentrekt.



Einde discussie

Zo zul je naast His Royal Airness ook kunnen genieten van legendes als Bird, Magic Johnson, Hakeem 'The Dream' Olajuwon, Wilt 'The Stilt' Chamberlain en Dr. J., om maar eens wat namen te noemen.

Het is dé natte droom voor elke basketballiefhebber of iedere willekeurige sportliefhebber met maar een greintje gevoel voor sentiment.

Die liefhebbers zullen smullen van de mogelijkheid om klassieke wedstrijden opnieuw te spelen, denk aan de Lakers van Jerry West tegen de rivaal uit de jaren '60, De Celtics van de boomlange Hall of Famer Bill Russell.

Daarnaast biedt het spel de mogelijkheid om een punt te zetten achter eeuwige discussies in de trant van 'zouden de Bulls onder aanvoering van Michael Jordan nu sterker zijn dan de Miami Heat van The Big Three?' Ontwikkelaar 2K Sports heeft de optie om dit soort wedstrijden zelf te spelen heel treffend 'End The Debate' gedoopt.


Zo draagt Ed zijn kniekousen anno 2K11 nog steeds

Zwart-wit

Zelf heb ik er bijzonder veel zin in, om dit soort matchups eens te spelen. En ik zal ook zeker gebruik maken van de mogelijkheid om terug te keren naar de jaren '60/'70 en helden als Jerry West en Bill Russell aan het werk te zien. Geheel in stijl, met de korte broekjes, lange sokken, zonder driepuntslijn en 'uitgezonden' in zwart-wit.

> "Dé natte droom voor elke basketballiefhebber."

Het is werkelijk fenomenaal om die oldskool-wedstrijden te spelen. En om te merken dat de game destijds meer om het schieten draaide dan om een drive naar de basket.

Dat is tegenwoordig wel anders natuurlijk. Spelers van toen waren een stuk minder lang en atletisch dan de helden van nu. Mannen als LeBron James, Blake Griffin of Derrick Rose zijn snel, soepel en hebben het atletische vermogen om meer te doen op het veld dan alleen een bal vanaf een afstand in de basket te mikken.

Soepel

Na een paar potjes gespeeld te hebben, was ik overtuigd. Dit is absoluut een stap in de goede richting. De verbeteringen zitten 'm in de details, minimale aanpassingen, maar oh wat voelt het lekker.

De animaties zijn nog vloeiender, het passeren gaat nog lekkerder en het scoren onder de basket in traffic is eindelijk aangepakt. Het voelt op momenten minder game en meer authentiek.

Basketballiefhebbers hebben dus iets moois om naar uit te kijken op 7 oktober. Zeker wanneer de lockout van het NBA seizoen aan blijft houden. Want dan ga je gewoon lekker die legendarische wedstrijden spelen.

Volgende maand een uitgebreide review en wellicht een kijkje in de keuken van 2K Sports. ★



Weetje • Weetje

Michael Jordan is nog steeds verbonden aan de NBA via zijn eigen basketbalclub, de Charlotte Bobcats.

LAG

NBA 2K11 was vorig jaar zo onverwacht succesvol dat 2K geen rekening had gehouden met het feit dat zoveel mensen de game online gingen spelen. Tja, toen waren er wat serverproblemen enzo. Dit jaar zijn ze echter voorbereid op nog meer gamers. Want 2K12 kan wel eens het best verkopende deel uit de serie worden.

VERWACHTING JEROEN: Wanneer je de beste basketbalgame voorziet van een hele trits legendes en ook nog eens de gameplay verbetert, dan kan ik niet anders dan reikhalzend uitkijken naar NBA 2K12. Ik begin alvast met het wegstrepen van de dagen.

- Jordan, Pippen, West, Russell, Ewing
- Starks, Mourning, Olajuwon, Erving
- Jabbar, Johnson, Malone, Chamberlain
- Stockton, Rose, James, Bryant

SPORT
2K SPORTS / 2K
7 OKTOBER 2011

ZELDA

SKYWARD SWORD



Weet je al wat je van de nieuwe Zelda kunt verwachten? Niet echt? Dan zet Jurjen speciaal voor jou even de belangrijkste oude en nieuwe elementen van Skyward Sword op een rijtje.

Structuur

› oud

Skyward Sword lijkt qua structuur op Wind Waker, alleen verplaats je je nu niet varend over een zee van water maar vliegend over een dek van wolken. Hier en daar zie je stukjes vaste grond - eilandjes - liggen, waarop je eerste ontdekkingstochtjes plaatsvinden.

› nieuw

Via portalen bereik je de 'verboden' wereld onder de wolken, waar je zult merken dat de scheiding tussen kerkers en omgeving beduidend minder rigoureus is dan in voorgaande delen. In feite is die wereld onder de wolken nu één grote kerker met gebieden die als kamers zijn geschakeld.



"In feite is de wereld onder de wolken nu één grote kerker."

Verhaal

› oud

Het verhaal is in grote lijnen 'het oude liedje'. Link krijgt een zwaard dat zijn leven met het lot van de wereld verbindt, prinses Zelda wordt ontvoerd, Link trekt eropuit om haar te bevrijden, ondertussen redt hij de wereld.

› nieuw

De invulling is toch best apart. Link groeit dit keer op in een wolkenland, met Zelda als vriendin en klasgenootje. Kijk niet raar op van wat Harry Potter-achtige tienerdrama's. Ook komen we te weten hoe het meesterzwaard is ontstaan, en maken we kennis met nieuwe rassen en vijanden.

Handelingen

› oud

Vechten, puzzelen en verkennen komen samen in de bekende Zelda-mix. Veel draait weer om creatief gebruik van je groeiende inventaris. Net als in Twilight Princess kun je schietwapens als katapult en boog richten met de pointerfunctie van de afstandsbediening.

› nieuw

Zwaardvechten met MotionPlus is heerlijk intens en bij veel vijanden een puzzel op zich. Je kunt je zwaard ook op heel nieuwe manieren gebruiken, bijvoorbeeld als 'voorwerpdetector'. Soms moet je Link verder helpen met subtiele kantelbewegingen, bijvoorbeeld als hij door de lucht vliegt of over een koord loopt.



Voorwerpen

› oud

Je zwaard blijft je belangrijkste wapen, en natuurlijk hoef je het ook niet zonder boog, schild en bommen te stellen. De zweep uit Spirit Tracks maakt een comeback. Zelda's harp is dit keer het 'hoofdinstrument'.



› nieuw

Vrij radicaal - voor een Zelda spel althans - is de mogelijkheid om je voorwerpen tegen betaling van Rupees en grondstoffen te laten versterken. Je items krijgen een hoofdrol in de delen van het spel die je zonder zwaard moet voltooien. Vertrouwde voorwerpen krijgen nieuwe mogelijkheden.

HIJ IS OOK HANDIG ALS FLESOPENER.

Beeld & geluid

› oud

Op het eerste gezicht lijkt de game sterk op Twilight Princess. Op het tweede gezicht zie je wat invloeden van het tekenfilmachtige Wind Waker. Omdat het spel niet in HD is, oogt het allemaal wat gedateerd.

› nieuw

Naarmate je langer speelt ga je de zachte, schilderachtige looks van het spel steeds meer waarderen. Dat veel muziek door een orkest is ingespeeld - inclusief het hoofdthema dat klinkt als een achterwaarts gespeelde versie van Zelda's Lullaby - draagt zeker bij aan de sfeer. ★

Weetje • Weetje

De ultieme manier om de game te besturen is met de gouden Wii-afstandsbediening Plus, die vooruitbestellers ontvangen.

PREVIEW Wii



VERWACHTING JURJEN:

Op het eerste gezicht lijkt Skyward Sword misschien een beetje een herhalingsoefening, maar als je straks in november de game begint te spelen, zal het je opvallen hoe fris en anders de kleine en grote vernieuwingen deze Zelda maken.



- Motion controls zoals ze ons ooit werden beloofd.
- Samensmelting van omgeving en kerkers voelt verfrissend.
- Orkestmuziek.
- Schilderachtige stijl graphics.



ACTION-ADVENTURE
NINTENDO
NOVEMBER 2011

PLAGIAAT!

over fake-ass rip-offs en het betere jatwerk

Dat spelontwikkelaars elkaar graag nabootsen is geen geheim en meestal ook geen probleem. Maar als ontwikkelaars geen eigen dingen doen met die overgenomen elementen, wordt dat nabootsen al snel domweg jatten. Oftewel plagiaat. Het zal je verbazen hoe ver sommige ontwikkelaars daarin gaan.



NEPCONSOLES

Eindelijk ben je jarig. Je ouders leggen een groot pakket op de keukentafel. Zou het dan toch? Je scheurt het papier van de doos, en jawel hoor, daar is... een MiniPolyStation 3? Inclusief uitklapbare monitor? What the fuck?

De MiniPolyStation 3 (natuurlijk gebaseerd op de PlayStation 3) is slechts één van honderden nepconsoles die vaak opvallend nauwkeurig zijn gemodelleerd naar de beroemde voorbeelden. Het probleem is dat die nabootsing alleen de buitenkant betreft, en je wat spellen betreft meestal genoegen moet nemen met flutwerk van drie generaties geleden. Gelukkig dus maar, dat je de best geslaagde stukjes systeemplagiaat in de Nederlandse winkels niet tegenkomt. Wie ze 'voor de heb' wil scoren moet in Azië zijn.







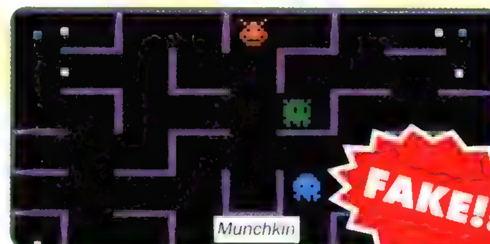


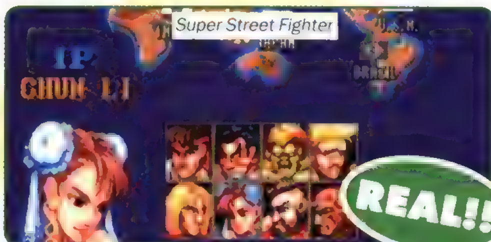


OUDERWETSE RIP-OFFS

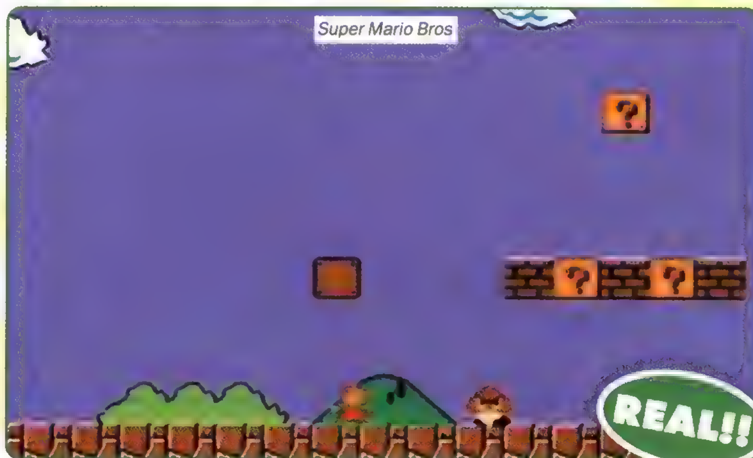
Veel plagiaat komt voort uit platformnijd: als Mario of Pac-Man niet naar 'ons' platform komt, dan maken we zelf wel een - soort van - Mario of Pac-Man.
In het verleden zijn er heel wat rechtszaken over dit soort overduidelijke klonen gevoerd, met wisselende resultaten. In 1982 werd de Pac-Man kloon Munchkin op de Philips Videopac in hoger beroep veroordeeld wegens schending van kopieerrecht. De Mario kloon Great Giana Sisters voor home computers werd in 1987 op aandringen van Nintendo uit de handel gehaald, maar deed het vervolgens erg goed in het illegale circuit. Capcoms aanklacht tegen Data East over het sterk op Street Fighter II lijkende Fighter's History werd door de rechtbank echter ongegrond verklaard.


Pac-Man


Munchkin


Super Street Fighter


Fighter's History


Super Mario Bros

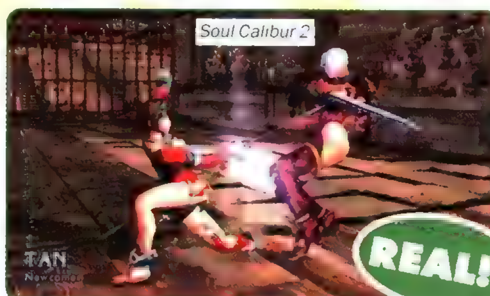

Great Giana Sisters


GTA: Vice City


Gangstar: Miami Vindication

GAMELOFT: PLAGIAAT ALS CORE BUSINESS

Het bekijken van de spellen die Gameloft maakt, is bijna een spel op zich. Een spel dat je 'raad het origineel' zou kunnen noemen. Kijk maar eens hoe ver je komt met titels als Hero of Sparta, Brain Challenge, Gangstar: Miami Vindication, Guitar Rock Tour, Nitro Street Racing, Blades of Fury, Crystal Monsters, Zombie Infection, Starfront en Modern Combat: Sandstorm.
Gamelofts plagiaat levert zelden noemenswaardige games op, maar zo af en toe mogen we toch wel spreken van geslaagd plagiaat. De twee N.O.V.A.-games bijvoorbeeld. Het zijn ordinaire Halo rip-offs, maar ook zo'n beetje de beste shooters op de iOS-systemen. Soul of Darkness is een uitstekende Castlevania kloon, terwijl Hot Shots Golf aardig wordt nagebootst in het recente Let's Golf! 3D. Maar het meeste is ruk hoor. Verwacht dus niet dat Blades of Fury een waardig alternatief is voor je Soul Calibur beleving.


Soul Calibur 2


Blades of Fury

GOED GEJAT

Laten we niet de indruk wekken dat het nabootsen van andere games altijd verkeerd is. Integendeel, het kan beginnende ontwikkelaars juist goed op weg helpen om een beetje leentjebuur te spelen bij bewezen titels.
Dead Space was bijvoorbeeld nooit zo'n toffe serie geworden als ontwikkelaar Visceral Games het grote voorbeeld Resident Evil 4 niet grondig had geanalyseerd. Op vergelijkbare wijze baseerde datzelfde »


GTA III


Saints Row

vervolg: GOED GEJAT

›› Visceral Games hun Dante's Inferno op de grondslagen van God of War. In beide gevallen is echter geen sprake van plagiaat, omdat de ontwikkelaar de voorbeelden niet klakkeloos heeft nagebootst maar er een eigen draai aan heeft gegeven met originele elementen en zelfs verbeteringen op de formule. Datzelfde kun je zeggen over Castlevania: Symphony of the Night (gebaseerd op Super Metroid), Saints Row (gebaseerd op GTA) en Red Faction (gebaseerd op Half-Life).



God of War II



Dante's Inferno

EEN GAME WORDT EEN GENRE

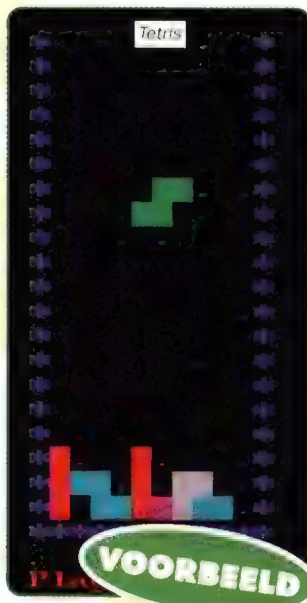
Sommige originele games doen blijkbaar zoveel goed dat er tientallen varianten volgen.
Dat geldt zeker voor Space Invaders. Sinds dat spel een hit werd zijn letterlijk honderden andere spellen verschenen die je met een ruimtescheepje aan de onderkant op de buitenaardse belagers aan de bovenkant lieten knallen. Omdat veel van die volgelingen weer heel nieuwe aspecten toevoegen, kun je de komst van zo'n origineel ook beschouwen als de geboorte van een genre. We spreken niet voor niets van Tetris-achtige en Mario Kart-achtige spellen.



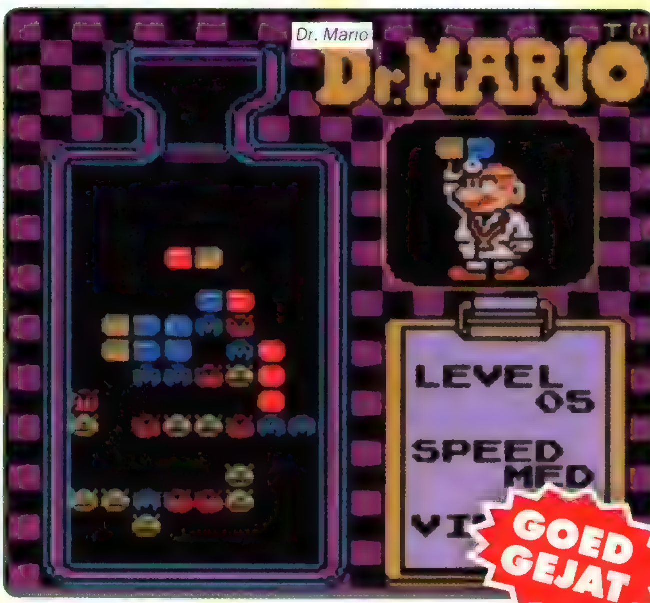
Space Invaders



Galaga



Tetris



Dr. Mario



Mario Kart



ModNation Racers

GERIPT WORDEN: HOE VOELT DAT NOU?

Plagiaat is niet altijd zo geinig als het op deze pagina's wordt voorgesteld. Het kan ook vervelende gevolgen hebben, ontdekte de Nederlandse spelontwikkelaar Vlambeer. Ze maakten Radical Fishing, een eenvoudig Flash-spelletje met drie fases - waarin je de vissen eerst ontwijkt met een dalende haak, daarna vangt met een stijgende haak, en vervolgens aan stukken moet knallen.
Onder de naam Ridiculous Fishing wilde Vlambeer hun concept binnenkort ook uitbrengen op de iOS-systemen. Maar tot hun schrik verscheen onlangs opeens het spel Ninja Fishing voor die iOS-systemen. In deze 'kloon' worden de spelprincipes van Radical Fishing exact nagebootst, alleen moet je in de derde fase de vissen niet schieten maar 'slicen' (zoals in Fruit Ninja).
Het spel is inmiddels een dikke hit, en daar is Vlambeers Rami Ismael niet blij mee. "Het is zuur omdat wijzelf - later dan Gamenauts' kloon - over enkele maanden met onze eigen iOS-sequel, Ridiculous Fishing komen. Dat betekent dat de kloon nu dus publiek aan het wegkapen is, en binnenkort denkt datzelfde publiek waarschijnlijk dat onze game een kloon is van Ninja Fishing. Momenteel staat Ninja Fishing op nummer 13 in de AppStore en verdienen ze bakken met geld aan ons idee. Het ergste zijn de lovende reviews die stellen dat het zo'n origineel idee van Gamenauts is. Dat doet pijn, kan ik je zeggen."
Maar Vlambeer wil niet te lang blijven tobben. "Wij gaan een betere game maken", zegt Rami. "Gamenauts kon ons werk alleen maar één op één kopiëren, tot aan de fouten toe. Wij kunnen meer dan dat, omdat wij precies weten hoe en waarom ons concept werkt."



Radical Fishing



Ninja Fishing

GAMESCOM 2011



FUCKING DRUK

De E3 mag dan wel het bekendste en meest prestigieuze games-evenement zijn, maar weten jullie eigenlijk wel dat de grootste gamebeurs ter wereld maar een paar uur autorijden van ons is verwijderd? Ward, Maarten, Niels, JJ en Tjeerd maakten voor PU de reis naar de gamescom in Keulen. Samuel ging ook mee en vertelt hieronder hoe het was.

Man, wat was het groots. En druk. Want wat krijg je als je meer dan 100.000 gamers in een beurs- en congrescentrum douwt waar maar 62.000 man in past? Nou, niet alleen een aardige representatie van hoe mijn lever zich voelt na een heftige avond uitgaan. Het was pure chaos daar in Keulen, en dan heb ik het enkel nog over de zaterdag!

In totaal zijn er meer dan een kwart miljoen mensen (275.000, om precies te zijn) op de beurs afgekomen. De E3 is er qua aantallen niks bij, al heeft de gamescom wel de 'mazzel' dat deze beurs vier dagen lang toegankelijk is voor het algemene publiek, en dus niet alleen voor mensen uit de game-industrie.

Er waren ontelbaar veel games te zien en/of te spelen, waaronder ook een heleboel compleet nieuwe. Zo was het langverwachte Diablo III niet aanwezig op de E3, maar konden gamescom-bezoekers het wel eventjes spelen. Althans, mits ze bereid waren uren in de rij te staan, de arme zielen.

Ook werden er behoorlijk grote aankondigingen gedaan. Sony was bijvoorbeeld lekker op dreef door een prijsverlaging aan te kondigen voor de PlayStation 3 (die ligt inmiddels voor een luttele 249 euro in de winkel). Ze lieten ook nog een paar nieuwe spellen voor Vita zien, én vertelden doodleuk dat ze met een nieuwe PSP komen voor slechts 99 euro.

Naast dit soort grote aankondigingen was er voor de bezoeker met een scherp oog ook veel kleiner, maar niet minder interessant nieuws te ontdekken. En natuurlijk moest de nieuwste lichting PU-redacteuren nog even laten zien dat ze net zo hard konden feesten als de veteranenafdeling van de PU op de E3 had gedaan.

SAMUEL



DIABLO III

Eindelijk was Diablo III te spelen voor het publiek en dat was te merken ook. Er waren mensen die maar liefst een uur in de rij stonden voor een kwartiertje met het nieuwe duivelsgebroed van Blizzard.

Ik ging naar binnen via de [illegible] en [illegible] voor anderhalf uur vast aan een PC tot ze me er letterlijk achter vandaan trokken. Tijdens mijn speelsessie werd al snel duidelijk dat Diablo III net zo [illegible] en [illegible] speelt als zijn voorgangers en dankzij subtiele veranderingen zelfs nog beter zal worden.

Het enige [illegible] [illegible]

WARD

FIFA STREET

EA gaf aan de gamescom een [illegible] te hebben met de première van een nieuwe titel: FIFA Street. Het is een paar jaar rustig geweest rond het straatvoetbal-feestje en de reden was simpel. De vorige delen verkochten matig. Ik denk dat je dit makkelijk kunt verklaren. Bij Barça of Ajax kan 99,9999 % van de [illegible] niet spelen, terwijl iedereen op straat kan gaan voetballen. Het straatvoetbal kent geen regels noch bekende clubs. Toch gaat EA door met de serie.

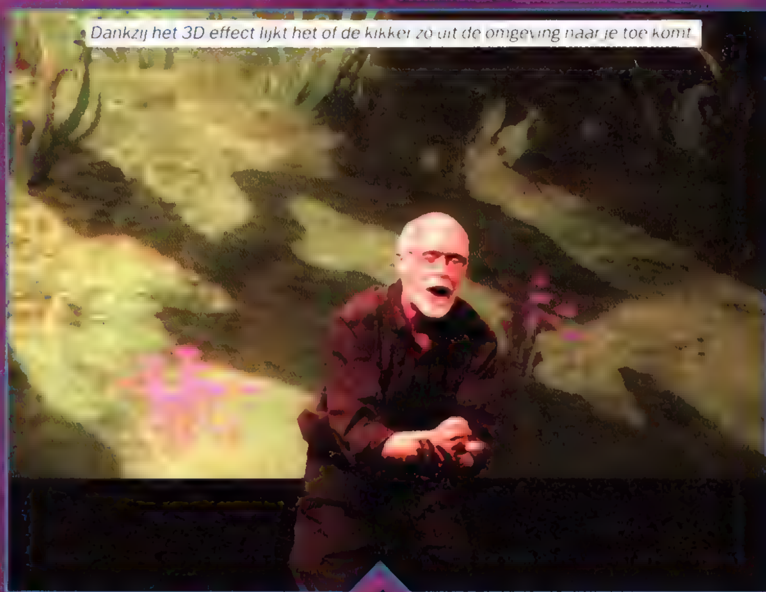
Gesteund door de sterke [illegible] engine van FIFA, komt men met nieuwe [illegible] die - als we EA mogen geloven - ook duidelijk de stijl van de Amsterdamse of Braziliaanse straatschool zal tonen.

Ik geef het mijn voorzichtige goedkeuring.

JJ






Dankzij het 3D effect lijkt het of de kikker zo uit de omgeving naar je toe komt.



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Al tijdens de persconferentie stal Ken Rolston (zie foto boven) de show met z'n presentatie over Reckoning. Als een oude man die voorlas uit een kinderboek, zo maakte hij de pers [illegible]! Alle bewegingen [illegible] aan z'n lippen.

Het [illegible] dat de man een visionair is [illegible] op verschillende manieren terug in Kingdoms of Amalur. Ook de naam is [illegible], maar verder lijkt alles [illegible] in orde. Het verhaal is mooi, de wereld is fabelachtig, de graphics zijn [illegible] goed voor een openwereld game en de combat is om je vingers bij af te likken.

Tijdens een hands-on met een mage heb ik met vuurballen geschoten, [illegible] en allerlei coole moves uitgevoerd. Een dynamisch vechtsysteem met [illegible] dat speelbaar is met een controller: ik ben verkocht. Het wachten is tot februari 2012.

MAARTEN

ESCAPE PLAN

Eén van de grootste verrassingen van de gamescom, was de aankondiging van Escape Plan voor de Vita.
Deze puzzelplatformer heeft niet alleen een verrassend palet (of beter gezegd: het heeft met z'n zwart-witte uiterlijk géén palet) maar weet stilistisch gezien ook een haast perfecte balans te vinden tussen schattig en luguber.
Je bestuurt twee zielepoten, de kleine Lil en de flinke Laarg, en moet ze met denkwerk helpen ontsnappen uit een grijs en duivels labyrint des doods.
Lil kan zichzelf opblazen en zweven als een ballon, terwijl Laarg als de lompe Berserker die hij is door muren en vloeren kan beuken.
Aan jou de taak om ze te leiden langs alle lasers, spikes, rotors, boobytraps, berenklemmen, vallende aambeelden, en meer van dat soort leeftijdsverkortende obstakels.
Wat er ook gebeurt, bloederige hilariteit is gegarandeerd.

SAMUEL




Je kunt nu ook de seksuele geaardheid van je personage instellen. Deze valt zo te zien op eekhoornschedels.

SKYRIM

Tussen de grootste RPG-geeks uit Europa zat ik te smullen van al het moois dat in een 45 minuten durende presentatie op me afkwam. Bijna de helft van de tijd werd besteed aan het aanmaken van een personage. Zo uitgebreid als dat in Skyrim kan, heb ik het zelden gezien. Slagtanden, bloed, tattoo's en haar; je kunt het in de gekste vormen en op de vreemdste plaatsen neerkwakken.
En dan ga je de wijde wereld in. Misschien is het eerste wat je in die wereld doet wel gewoon een vlindertje vangen dat je kunt gebruiken bij alchemy of koken.
Het is een heel klein voorbeeldje van een zee aan mogelijkheden, die toch heel overzichtelijk wordt gepresenteerd. Het valt bijna niet uit te leggen, dat moet je gewoon met eigen ogen zien.
Niet voor niets stond er een rij van meer dan vier uur bij de Skyrim-stand.

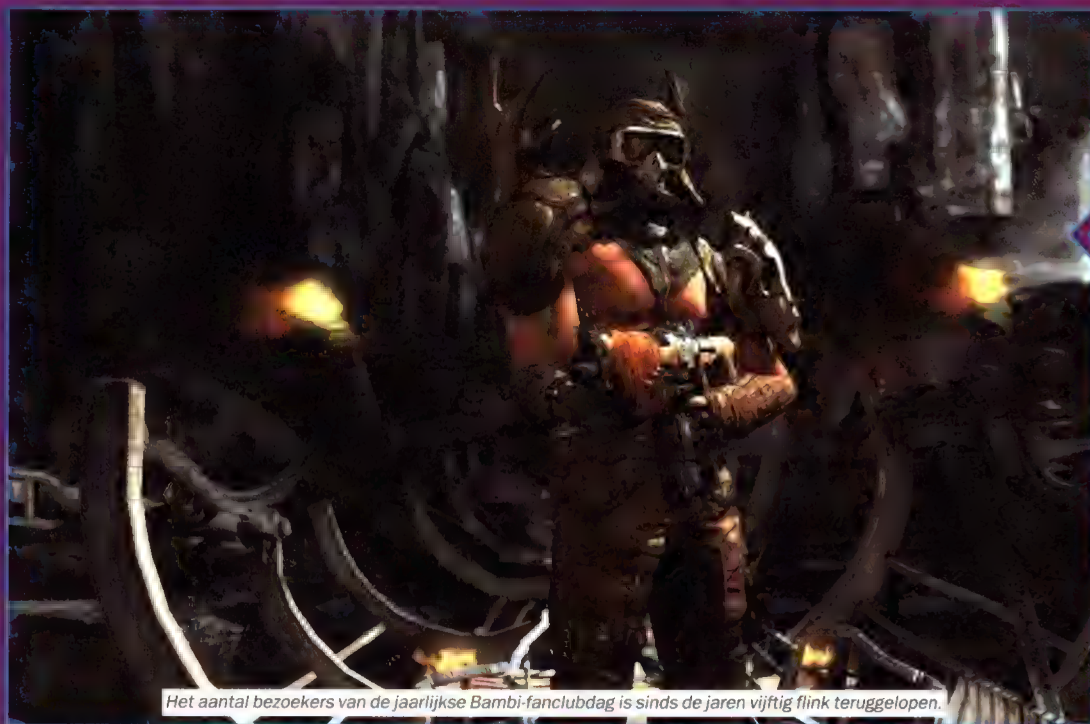
MAARTEN

BATTLEFIELD 3

Of je even 6 uur in de rij wilde gaan staan om Battlefield 3 te ervaren. De hype rond de shooter van DICE heeft nu echt zijn hoogtepunt bereikt. De rij bij BF3 was zelfs langer dan die bij de stand van MW3.
En de hype lijkt gerechtvaardigd, stelde ik vast toen ik op de persconferentie van EA de belachelijk dikke beelden zag van de multiplayer, met straaljagers in de hoofdrol.
Ook zag ik een stuk co-op, dat weliswaar heerlijk leek te spelen, maar ook aantoonde dat de console-versie van BF3 minder fraai wordt dan de PC-versie. De beelden deden echter niet onder voor de consolebeelden van MW3.
Kortom, het wordt een heet najaar.

JJ





Het aantal bezoekers van de jaarlijkse Bambi-fanclubdag is sinds de jaren vijftig flink teruggelopen.

RAGE

Gezien de positie van ontwikkelaar id Software als de 'vader' van de first-person shooter, én de ontwikkelingstijd van onder tussen al meer dan vier jaar, is Rage nu al een ontzettend beladen game. Gelukkig is de hype ook ergens op gebaseerd. We hebben de game langer dan een uur mogen spelen op de gamescom, en na afloop kregen we spontaan afkickverschijnselen.
Rage is behoorlijk ambitieus: het wil een sterk verhaal vertellen in een Fallout-achtige, postapocalyptische wereld, het wil de speler laten rondracen in gemodificeerde wagens, én het wil gamers de intense gunplay voorschotelen die men van id Software gewend is.
Gelukkig lijken alle drie elementen prima te werken en elkaar aan te vullen, in plaats van dat ze om de aandacht strijden.
Het verhaal schept een stoere context voor de actie, het rondrijden zorgt voor effectief vervoer over uitgestrekte vlaktes, en het knallen voelt lekker zwaar en krachtig.

SAMUEL

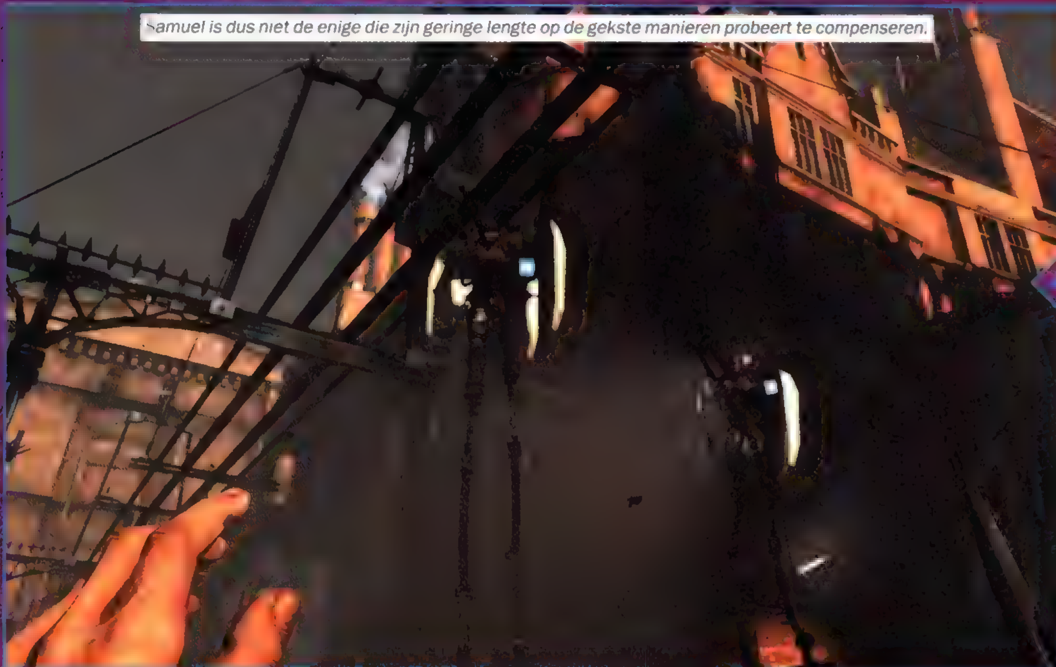
LOLLIPOP CHAINSAW

Niet speelbaar op de beursvloer maar wél onthuld op de gamescom was het kleurrijke Lollipop Chainsaw. Een nieuwe game van de maffe Suda51, bekend van Killer 7, No More Heroes en Shadows of the Damned. In Lollipop Chainsaw speel je met de 18-jarige cheerleader Juliet Starling die op San Romero High zombies te lijf gaat met haar pompons en een grote kettingzaag. Dit alles is vormgegeven in een zoet comicstijltje, inclusief kleurrijke sterretjes, hartjes en regenbogen die door je beeld vliegen als je een zombie van onder naar boven doormidden zaagt.
Inderdaad, typisch Suda51.

WARD



"Ach joh, zo'n sterilisatie stelt niets voor joh, staat in geen verhouding tot een bevalling," zei zijn vrouw nog toen hij die ochtend naar het ziekenhuis vertrok.



Samuel is dus niet de enige die zijn geringe lengte op de gekste manieren probeert te compenseren.

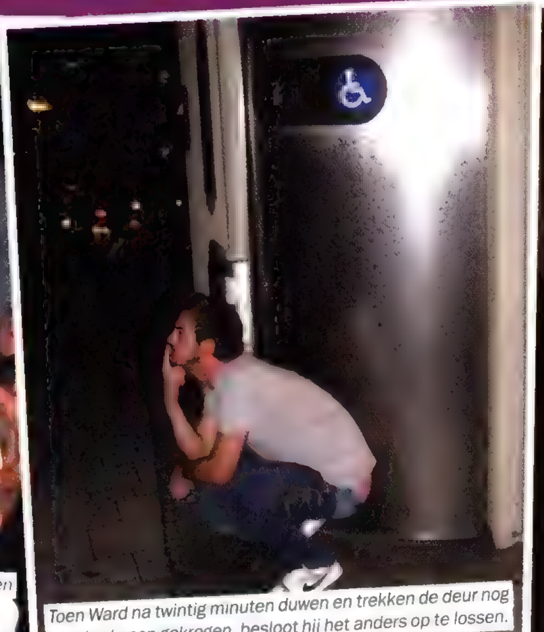
DISHONORED

Ik had geen afspraak, maar gelukkig kon ik me binnenlullen bij Bethesda voor een preview van Dishonored. En daar heb ik geen spijt van, want Dishonored was voor mij, naast Lollipop Chainsaw, dé verrassing van deze gamescom.
De game speelt zich af in het fictieve Dunwall, een grauwe stad, losjes gebaseerd op het Londen van 1666. De keizerin is vermoord en Corvo, een badass bodyguard met superkrachten, wordt er ingeluisd. Jij stapt in de laarzen van Corvo en moet je eer herstellen en het complot ontrafelen.
Hoe je dat doet is aan jou. Je kunt bijvoorbeeld door steegjes sluipen en je tegenstander trakteren op een roestvrijstalen verrassing in zijn nek. Maar je kunt ook de tijd stilzetten als iemand op je schiet, het lichaam van de schutter bezetten en hem zelf de kogels voor je laten opvangen.
Bethesda lijkt weer eens goud in handen te hebben!

TJEERD


Eigenlijk hadden we die jongens aangenomen in de hoop wat meer vrouwelijke lezers aan te trekken. Ach ja.


De fijnproevende uitgever van de PU neemt geen genoegen met een bratwurst of schnitzel.


Toen Ward na twintig minuten duwen en trekken de deur nog niet had open gekregen, besloot hij het anders op te lossen.

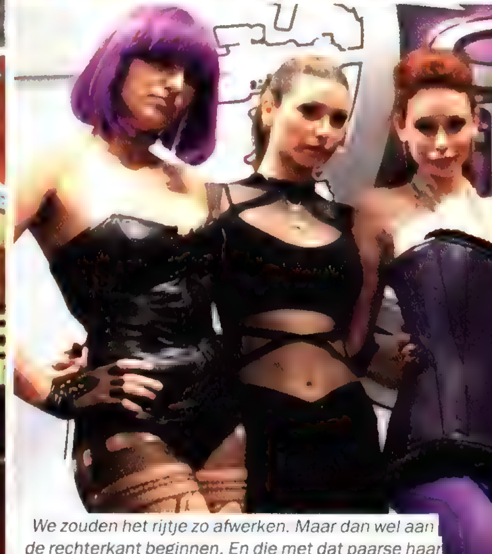


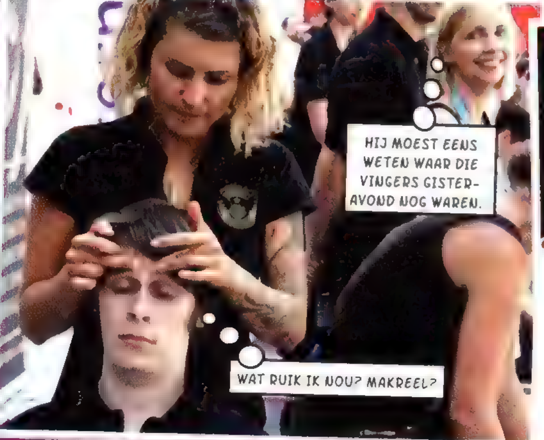

Samuel laat zien dat hij geen inburgeringcursus nodig heeft om in Duitsland te integreren.


Zien we hem ook eens zonder pet of gek hoedje



Hehe, eindelijk eens iemand met een grotere bek dan Peter Molyneux.


We zouden het rijtje zo afwerken. Maar dan wel aan de rechterkant beginnen. En die met dat paarse haar redt zichzelf maar.




En alweer werd een droom van Samuel werkelijkheid: zijn hoofd in een poes.





Het was nog een heel gedoe om het hotel te vinden.



Met wat hulp van de goeie ouwe Josef had Ward dan toch nog zijn slaapplek gevonden.


Als Tjeerd en Ward palen zien, dan zijn ze niet meer te houden. Ze móeten er gewoon aan rukken!


'Gooi even een flesje bier,' riep Ward vanaf zijn bed naar Samuel... Niet zo slim.

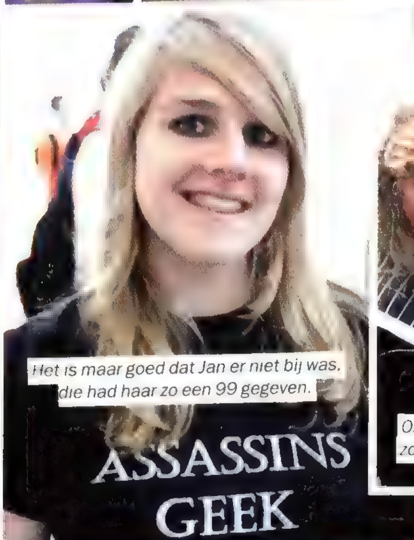

Omdat ze Jurjen een beetje misten, hadden ze een ander gek mannetje met een drankprobleem op de foto getrokken.



Als gamesjournalist moet je ervoor zorgen altijd een betrouwbare indruk te maken.


Even dachten we JJ te herkennen, maar het was toch iemand anders.





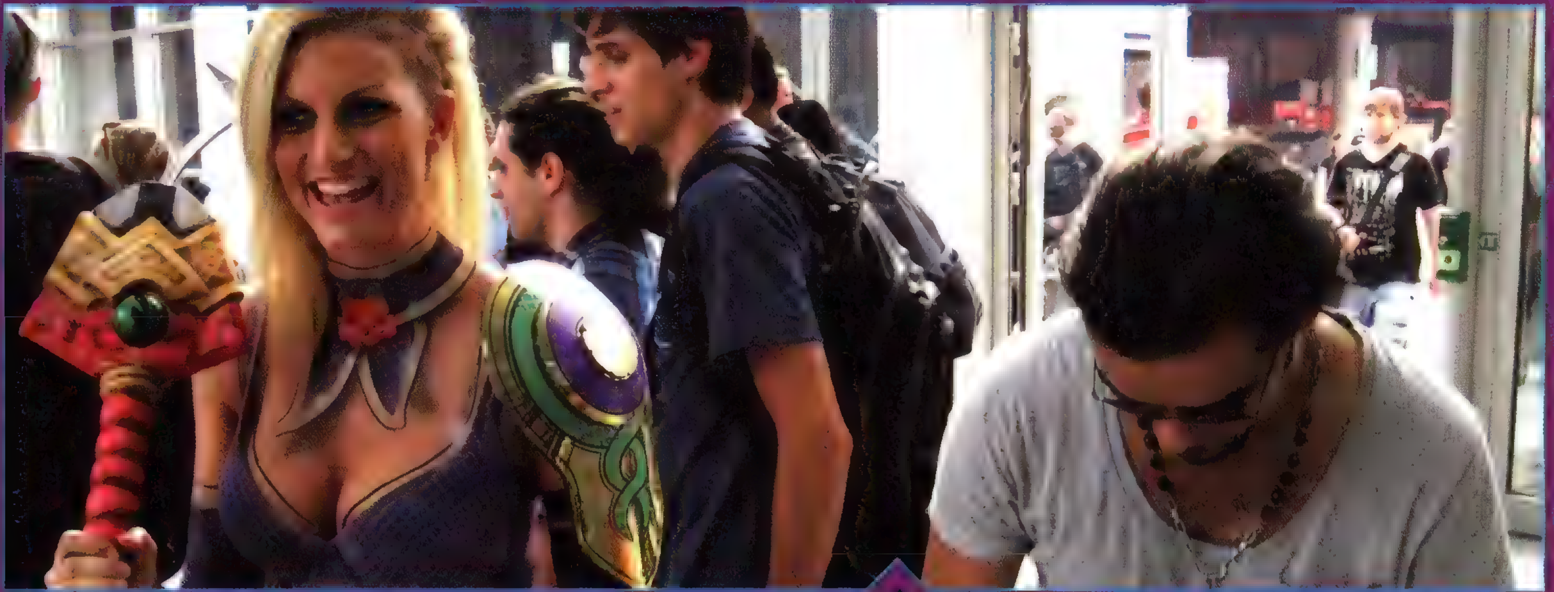
Het is maar goed dat Jan er niet bij was, die had haar zo een 99 gegeven.


Omdat Samuel het toch wel een beetje spannend vond, zo'n grote beurs, waren zijn vader en opa meegekomen.











BOOTH BABES

SEHR SCHÖNE MÄDCHEN SIND GANZ GEIL UND SUPER TOLL JAWOHL!

Er blijken mannen te zijn die niks hebben met het concept 'booth babe'. Ze vinden het seksistisch! Denigrerend! En, God help ons, het zou ook wel eens afleiden van waar zo'n beurs om draait: de games! Gelukkig hebben wij geen last van de [illegible] genaamd politieke correctheid, en zien wij booth babes voor wat ze zijn: lekkere wijven die zo'n gamebeurs en de bijbehorende stands een stuk leuker maken en meer sfeer geven.

Dat gezegd hebbende, viel de kwantiteit en de kwaliteit van de babes lekker tegen, vooral gezien het formaat van de beurs. Je weet dat het beter kon wanneer je beseft dat je wellicht meer lekkere wijven in het publiek hebt gezien dan op de stands.

Maar, vergis je niet, de booth babes waren er wel. Mijn persoonlijke favoriet was de [illegible] die als Ivy het vijfde deel van de Soul Calibur reeks stond te promoten. Volle billen, indrukwekkende [illegible], een weinig verhullende outfit, een flink 'zwaard', en een strenge, maar geweldige blik in d'r ogen. Die mag mij wel eens [illegible].

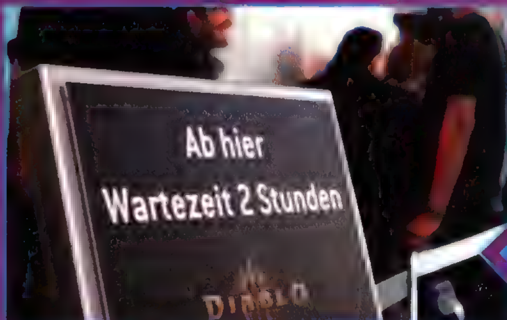
SAMUEL













KEULEN WAS EEN MADHOUSE

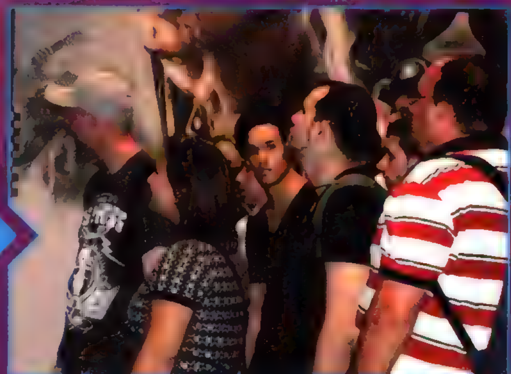
TOCH WAT TE DRUK?

Druk is eigenlijk niet het juiste woord. Het was een madhouse op de gamescom in Keulen. En dan waren we er niet eens op de drukste dagen. Uiteindelijk werden bezoekers niet meer toegelaten, wat knap lullig is voor die geweigerde bezoekers. Maar als je ze wél binnenlaat, heb je ook een probleem. Want zes uur in de rij staan voor één spel, hoe kun je dat nu nog verkopen? Je zou maar helemaal uit Alkmaar daarvoor afgereisd zijn.

Voor ons journalisten is Keulen echter Luilekkerland. Geen jetlag en betere 'behind closed doors'-ruimtes dan op de E3. Als ik een game op de beursvloer wilde spelen, dan kon ik met mijn perspas gebruik maken van de shortcut.

Natuurlijk is het goed om te zien dat gamen steeds populairder wordt en dat publishers steeds meer games openstellen voor publiek (zolang je maar 18+ bent). Maar alles waar 'te' voor staat is niet goed. En wij vonden het af en toe echt te druk. Benieuwd of men daar volgend jaar wat aan gaat doen.

JJ







QUOTEZAKKEN

SHINGO 'SEABASS' TAKATSUKA OVER PES 2012

"PES 2012 zit nu op zo'n tachtig procent van wat ik wil in een voetbalgame."

"Vanwege de ramp in Japan moesten we spaarzaam zijn met onze tijd. We begonnen soms al om zes uur 's ochtends omdat we dan elektriciteit beschikbaar hadden."

"Misschien oogt PES als arcade footie, maar ons streven is om juist het realisme te benaderen."

JONNY EBBERT, SENIOR DESIGNER, OVER STARCRAFT II

"Zo nu en dan halen we een paar kratten bier en gaan we gezellig met zijn allen de Koreaanse Global StarCraft League kijken."

"Wist je dat er een universitair onderzoek is gedaan naar waarom zoveel mensen het leuk vinden om juist StarCraft te kijken? Het plezier zit hem in het feit dat de kijker dingen weet die de speler niet weet, en visa versa."

JAY WILSON (LEAD DESIGNER) OVER DIABLO III

"Intern werken we aan een consoleversie van Diablo III, maar alleen als die echt goed wordt zullen we hem op de markt brengen. Dit is dus geen officiële aankondiging, maar we nemen een consoleversie heel serieus."

KEN 'OBLIVION' ROLSTON OVER KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

"Kingdoms of Amalur: Reckoning richt zich op combat, combat, combat, combat en nog eens combat! RPG's zijn al fantastisch, maar de combat kan echt beter en sneller. Misschien brengt Reckoning het nog niet, maar het gaat wel de eerste van z'n generatie zijn met dynamische combat, op een controller!"

"Gnomes worden altijd als grappige mannetjes neergezet. Gnomes zijn serieuze gasten. Ze denken na, als filosofen. In Reckoning zit er eentje die je het best kunt vergelijken met Michelangelo!"

"Er komt sowieso nog een Kingdoms of Amalur. Dat kan ik je nu al vertellen. Ik ben er al mee bezig, want mijn werk voor Reckoning zit er alweer op."

"Ik dacht dat ik met pensioen zou gaan na Oblivion, maar dat werkte niet. Dat is niets voor mij."

NEVEN DRAVINSKI, PRODUCER, OVER UFC UNDISPUTED 3

"Er zullen ongetwijfeld UFC Undisputed-spelers zijn die het niet tof vinden, maar wij zijn ervan overtuigd dat het nieuwe, grafische, submission-systeem een verbetering is. Echt waar. Geloof me."

TOP 3 UITGEVERS GAMESCOM

WIE HAD DE ZAKEN HET BESTE GEREGELD?

Activision Blizzard was voor mij duidelijk de winnaar van de gamescom. Niet alleen vanwege games als Diablo III, StarCraft II en Modern Warfare 3, maar vooral vanwege de comfortabele stoelen waarin je kon wachten op je afspraak terwijl je lekkere hapjes kreeg geserveerd.

Bethesda pakte de tweede plaats met het indrukwekkende trio Skyrim, Rage en Dishonored.

Die zilveren plak had ook makkelijk voor **EA** kunnen zijn, maar die liet onze oren bloeden tijdens hun persconferentie door het geluid veel en veel te hard te zetten. En als je vervolgens een borrel geeft voor 300 man met slechts een enkele biertap, dan roep je het onheil over jezelf af. Dus: brons voor **EA**.

WARD

ONLINE-CLASH

THE SETTLERS V

De tijd dat je per definitie diep in de buidel moest tasten voor een toffe game lijkt voorbij. De populariteit en ook kwaliteit van mobile games stijgt en vandaag de dag kun je zelfs uitgebreide games voor nop op je PC spelen. Jan en Jeroen speelden beiden hun recente favoriet op dit gebied, en voeren met elkaar een pittige discussie.

Door Jelle Schaap:
Hans en Grietje besloten deze keer iets anders dan broodkruimels te gebruiken...



THE SETTLERS ONLINE

Een heerlijke relaxte bouwsim. Je bouwt een dorpje, verzamelt grondstoffen en breidt je dorp uit. Daarbij kun je de game via je browser spelen, geen installatie nodig, gewoon click and play. Toffe is ook dat de game gewoon doorgaat als je hebt afgesloten.

Een dorp bouwen, een band opbouwen met andere spelers en ze om hulp vragen, ruilhandel opzetten. En het gebied steeds beter in kaart brengen.

Het is een heerlijk speelbare game en begrijpelijk voor iedereen, maar tegelijkertijd behoorlijk diep



Door Danny Sonnema:
Where the smurf are we?

Weetje • Weetje

Farmville is een van de populairste 'gratis' games ter wereld. Het geld wordt verdiend met microtransacties.

DIEPER? DIEPER! DAT SCHREEUWDE JE MOEDER OOK VANNACHT..

Hé Jantje! Gratis games dat is spekkie voor je bekkie, toch? Dagobertje?

Kijk, daar zul je die ouwe Scrooge weer hebben. Jij gaat natuurlijk geen geld uitgeven om de game te 'versnellen'?

Het gaat niet om winnen, Jan. Het gaat om een dorpje opbouwen. En ga me nou niet vertellen dat Age of Empires geen betaalde 'cheats' heeft!

Dat klinkt spectaculair, maar probeerde Battlefield ook al niet zoiets... om hopeloos te falen? Kijk, The Settlers geeft je de betaalde optie tot het versnellen van zaken, het is een bewezen concept.

Maar die game kun je dus wel overal op spelen en voor die AoE: online moet je gebruik maken van dat afzichtelijke en totaal gebruiksonvriendelijke Windows. Met zo'n vlag als logo, het lijkt verdomme wel het derde rijk!

Touché, hoewel je Settlers ook in het Engels of in het vies Frans kan spelen. Maar alles beter dan mezelf verlagen en achter een Windows machine te gaan zitten. BAH! Dat is voor mij vloeken in de kerk man!

Wat wil je daarmee zeggen Jan, dat je me simpel vindt? Ik had meer van je verwacht, jongen. Weet je wel hoe diep deze games gaan?

Dieper? DIEPER?! Dat schreeuwde je moeder ook vannacht... Weet je Jan, je blaast een beetje te hoog van de toren. Age of Empires is een manier om de massa te bereiken door leentjebuur te spelen bij Settlers en Civilization. Kom eens met iets origineels op de proppen.

Dude, dat is alles wat je nodig hebt. Tiny Tower werkt ook op deze manier. En daarbij, je kunt het overal spelen. Hoor je me, overal. Geen downloads. En je hoeft niets te kopen. Terwijl je dat wel moet in AoE om er optimaal van te genieten.

S AGE OF EMPIRES

AGE OF EMPIRES: ONLINE

WAT IS HET? Een gratis RTS/Bouwsim waarin je een oude beschaving opbouwt, laat evolueren en ondertussen handel drijft en oorlog voert. Met betaalde premium content kun de game uitbreiden met meer volken, een editor, challenges of aanvullende multiplayer opties.

WAT DOE JE? Bouwen, nieuwe technieken onderzoeken, je onderdanen tevreden houden, een oorlogsmachine op poten zetten, vijandjes in de pan hakken, je Capital verfraaien, en je stad en daarmee je volk verder ontwikkelen.

LEUK OMDAT? De oude, vertrouwde en vooral gewaardeerde AoE gameplay van weleer terug is in een nieuw, cartoony super aaibaar jasje... en dat vóór nop! Je kunt spelen tegen de computer, in co-op of tegen elkaar in PvP.







Absoluut! Ware het niet dat de games waar we het hier over hebben natuurlijk mikken op de microtransacties. De games zijn overigens prima speelbaar zonder dat je die uitgaven doet.

Dat versnellen vind ik eerder een beetje cheaten. Je kan in 'jouw' Settlers Online gewoon voor honderd euro aan diamanten kopen. Wat is dat nu weer voor nep mechanisme? Zo kan ik de game ook winnen.

Age of Empires Online richt zich meer op aanvullende content. Bijvoorbeeld een hele extra beschaving naast de twee standaard volken. Dat is toch wel even wat anders.

Klopt. Het werkt. En The Settlers Online verplicht je ook tot niks. Al ziet die game er natuurlijk niet uit. AoE: Online oogt honderd keer liever en aandoenlijker.

Dat zou jou moeten aanspreken aangezien The Settlers Online momenteel alleen in het GERMAANS beschikbaar is als Die Siedler Online. Jij geitenwollensokken Applejunkie.

Je weet dat zonder Windows, Die Siedler überhaupt niet eens zou bestaan, Applehoofd? Maar goed, ik had verwacht dat het cartoony stijltje van AoE: Online jou wel aan zou spreken?

Hé snotneus, ik speelde deze games al toen jij nog in je eigen poep lag te graaien! Ik heb iedere RTS/Bouwsim out there gespeeld. Bij AoE: komt diplomatie, oorlog, handel, sociaal-economie etc. om de hoek kijken. Deze shit gaat dieper dan zelfs jij denkt te weten!

Serieus, wat doe je nu eigenlijk in Die Siedler? Je bouwt, je bouwt, je bouwt en je bouwt... that's it. En dat in een saai ogend scherm, met veel bruin en grijs en groen.

Overal? Dus jij speelt nu Die Siedler op je iPhone? Daarbij, het blijft een uitgekleed spelletje. The Settlers Online is leuk, maar AoE: Online is velen malen uitgebreider. Je aversie tegen Windows heeft je blind gemaakt voor kwaliteit. Het is jouw verlies. Jammer. Beetje oppervlakkig ook. Net als je moeder, trouwens... ✖

CHECK DIT EN WORD LID!



REVIEWBLAD

TOPSCORE

RESISTANCE 3
(PAG. 060)





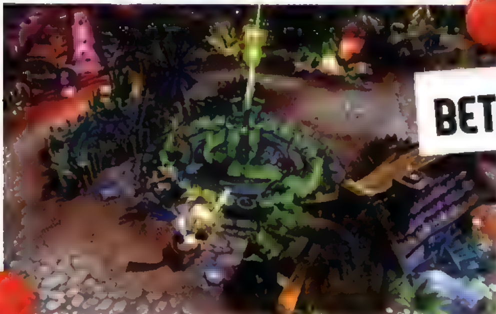
MINDERJARIGE MEISJES-GAME

ARCANA HEART 3
(PAG. 067)



TOCH NIET KUT-GAME

DRIVER
(PAG. 069)



BETER LAAT DAN NOOIT-GAME

LEAGUE OF LEGENDS
(PAG. 066)

Mijn 5 centen – Dit reviewblad is zo ongeveer het laatste deel van de PU dat wordt gemaakt. Als eindverantwoordelijke voor deze PU (Ed is op vakantie, had je al begrepen), tik ik dit stukje dan ook terwijl de deadlinestress me door het ruggemerg giert. Wacht even, dan doe ik even wat ademhalingsoefeningen (boven een groot glas whisky). Ja, dat helpt. Ik word al wat rustiger. Ik zit op een wolk die over dit reviewblad drijft en werp een bespiegelende blik op de lijst gereviewde spellen hiernaast, om mild oordelend vast te stellen dat er eigenlijk geen enkele game tussen zit die me bijzonder kan boeien. Nou ja, uitgezonderd Machinarium misschien. En Driver. Aan Runespell Overture heb ik dikke lol beleefd. En Resistance 3 lijkt me eigenlijk ook wel leuk. En Arcane Hearts 3. Wacht even... Arcane Hearts? Was het niet Arcana Heart? Aargh, mijn ruggemerg! – Jurjen





OE! AH! OE!

RESISTANCE 3

PS3 REVIEW

Vorige maand verklapte Jeroen al dat Resistance in het derde deel eindelijk een eigen smoel krijgt. Hij sprak ook een verwachting uit: "Wie weet speel ik dit derde deel straks wel voor mijn plezier!" Dus Jeroen, heb je een beetje lol gehad?

Jazeker, ik heb hier dikke lol mee beleefd. Dit derde deel zit dan ook, naar mijn bescheiden mening, stukken beter in elkaar dan de vorige twee delen.

Dat is voor een groot deel te danken aan de looks van de game, maar meer nog aan de opzet ervan.

Het leven op aarde is voor 90 procent uitgeroeid. De enige overlevenden zijn ondergedoken. Dat levert fraaie beelden op van een ondergronds levende groep in Oklahoma, waarvan hoofdpersoon Joseph Capelli deel uitmaakt.

Samen met vrouw en kind probeert hij zijn leven zo goed en kwaad als het kan te leiden. Dat lijkt hem niet slecht af te gaan.

Iedereen binnen de gemeenschap heeft zo zijn taken. Er is niet veel voedsel maar genoeg om in leven te blijven en om kinderen op te laten groeien. En zo gaat alles zijn gangetje, tot 'oude bekende' Fyodor Malikov bij Capelli op bezoek komt.

New York

De komst van Malikov maakt een einde aan het rustige ondergrondse leventje van Capelli en zijn metgezellen. Het duurt niet lang voordat een hele meute Chimera aan de spreekwoordelijke poort staat te rammelen.

Het groepje overlevenden moet vluchten, naar veilig gebied. Maar die oplossing spreekt Capelli niet echt aan. Hij heeft zich lang genoeg verscholen gehouden. Hij wenst een beter leven voor zijn gezin. Malikov zegt een oplossing te weten, en die

ONLINE

Resistance 3 doet een stapje terug als het om online gaat. Geen 8 speler co-op, geen 60 man online. Het spel levert een ouderwets simpele 2 speler co-op, zowel off- als online, en een online multiplayer voor 16 man.

Wat je krijgt is overigens ook lekker uit den oude doosch, met hier en daar een twist.

Denk aan deathmatch en team deathmatch, aangevuld met enkele simpele objective-based opdrachten. Het zijn de standaard multiplayer-modes, die je bij zo'n beetje elke andere multiplayergame zult vinden.

Er is dit keer ook een levelsysteem geïmplementeerd. Hierdoor speel je niet alleen andere wapens vrij voor je klasse, maar kun je ook op jacht gaan naar powerups en killstreak rewards. En daarmee krijgt de multiplayer toch een eigen gevoel. Door het relatief lage aantal spelers, biedt de game ook de mogelijkheid om de boel wat tactischer te laten verlopen.

Iedere speler krijgt de mogelijkheid om zijn personage aan te kleden en van wapens te voorzien. Tijdens de eerste levels (1-5) heb je preset loadouts, maar na level 5 krijg je de mogelijkheid om de boel zelf in te delen en echt op je speelstijl aan te laten sluiten.

Omdat je het zogenaamde weaponwheel tot je beschikking hebt, kun je altijd wapens van tegenstanders oppakken en gebruiken.

Maar het draait vooral om veel spelen, XP verzamelen en nieuwe wapens scoren, upgrades aanschaffen en daar waar nodig nieuwe skills verzamelen.

MOETEN WE DE BARBECUE NIET EVEN UITMAKEN VOORDAT WE BINNEN GAAN SCHUILEN?

NEE JOH, DIE DOOFT VANZELF WEL!





"Mooi, liefdevol verteld, en met een vleugje emotie."

ligt – of liever gezegd staat – in New York.
Zo begint het avontuur dat Malikov en Capelli van Oklahoma naar New York loodst, dwars door de verschillende staten van Amerika. Een land dat, net als de rest van de wereld, gebukt gaat onder de bezetting door de Chimera.
De wereld is veranderd en zo ook haar inwoners. Daar zal het tweetal al vrij snel achter komen.

Eigen smoel

Met dit deel laat de Resistance-serie eindelijk zien wel degelijk over een eigen smoel te beschikken. Voor het eerst hebben de ontwikkelaars dan ook een overtuigende wereld geschapen. Een wereld die drijft op chaos, onderdrukking en angst, en dat wordt op momenten heel erg mooi in beeld gebracht. De ontwikkelaar geeft duidelijk een eigen draai aan dit wel vaker gebruikte scenario. Dat hadden ze natuurlijk al veel eerder moeten doen.
Ook het verhaal rondom Capelli is minder clichématig opgesteld. Geen pompeus epistel over hoe één man de wereld probeert te redden. Oké, uiteindelijk komt het daar toch weer op neer, maar Capelli doet het voor zijn gezin, voor zijn kleine jongen, zodat hij een normaal leven kan leiden. Mooi, liefdevol verteld, en met een vleugje (misschien iets te kleffe) emotie.

Weetje • Weetje

Jeroen maakte in het weetje van vorige maand een dikke fout. Resistance 1 speelde zich natuurlijk af op Engelse bodem. Het feest begon namelijk in York.

Maar maak je geen zorgen, natuurlijk blijft het een first person shooter, en dus ben je het grootste deel van de tijd bezig met pogingen zoveel mogelijk headshots achter elkaar te maken.

Master pussy

Met dat 'headshots maken' zit het ook wel goed. Ik heb het gevoel dat de game zich wat strakker laat besturen, wat minder zweverig als het ware. De wapens voelen lekker en hebben toffe effecten.
Vorige maand sprak ik al over dingen die ten opzichte van het vorige deel zijn aangepast. Zo draag je al je wapens bij je en worden ze geupgrade naarmate je ze vaker gebruikt.
De Marksman krijgt een scope, de Rossmore krijgt kogels die ontploffen en de Auger krijgt drie energieladingen, in plaats van die ene waarmee je begint.
Dat levert heel wat toffe momenten op, omdat je het liefst alle wapens tot een maximum





EN ALS WE DE AARDE HEBBEN VEROVERD, GAAN WE DE ZON VEROVEREN!
DE ZON? IS DAT NIET VEEL TE HEET?
WE GAAN NATUURLIJK 'S NACHTS, SUKKEL!



›› van level 3 opgewaardeerd wilt hebben. Dus als je een beetje op mij lijkt, ga jij ook je Magnum gebruiken om zoveel mogelijk headshots te maken, zodat die gun in level stijgt.

Een ander ding dat de ontwikkelaar heeft aangepast is het 'Master Chief Pussy Health Regeneration'-gedoe. Het is gebeurd met dat mietjes-achtige 'even achter iets schuilen om mijn gezondheid wat op te laten lopen zodat ik weer verder kan'. In Resistance moet je ouderwetse healthpakketjes oppikken. Dit zorgt ervoor dat de game een stuk spannender is dan de doorsnee shooter die gebruik maakt van het 'Master Pussy'-systeem. Gelukkig maar. Want nu voegen moeilijkheidsgraden ook echt iets toe.

Je moet van goeden huize komen om deze game op Nightmare uit te spelen.

Weetje • Weetje

De Resistance-serie is ooit begonnen als een Space Opera, eentje waarin tijd- en ruimtereizen centraal stonden. Helaas was er al zoiets op de markt onder de titel Halo.

Nachtkaars

Toch mist Resistance nog steeds iets. Het is moeilijk om mijn vinger erop te leggen. De game ziet er verdraaid goed uit, speelt als een tiet en gooit het qua verhaal eens over de emotionele boeg. Dat is gewaagd, zeker voor een game die voornamelijk draait om het afschieten

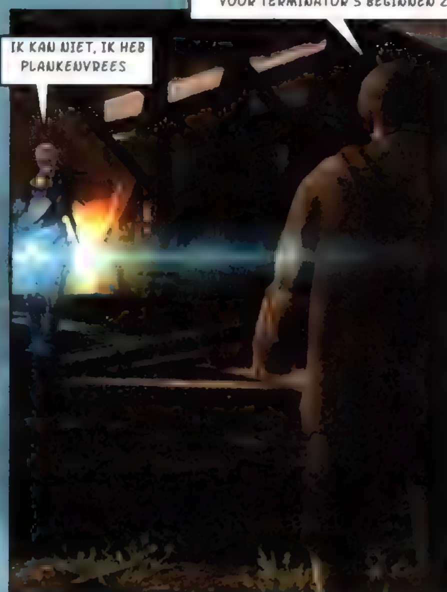


GOED OM TE WETEN

- In de film Battle For LA zijn Resistance 3-reclameborden zichtbaar.
- De Chimera is eigenlijk een mythologisch beest. Zie ook Jurjens preview van Dragon's Dogma elders in deze PU.
- De stemacteur van Joseph Capelli doet ook de stem van Mumm-Ra in de nieuwe Thundercats-cartoon.
- In deel 2 had Capelli een heel andere stemacteur.
- Aan het einde van Resistance 3 zit een kleine easter egg die naar Ratchet and Clank hint.
- De originele Resistance-game had wel iets weg van een realistische Ratchet and Clank-game.
- Wat hebben Clank en Hale gemeen? Juist, ze hebben dezelfde stemacteur.



Die aliens moeten niet zeiken hoor.
Wij hadden ook slecht weer tijdens de vakantie.

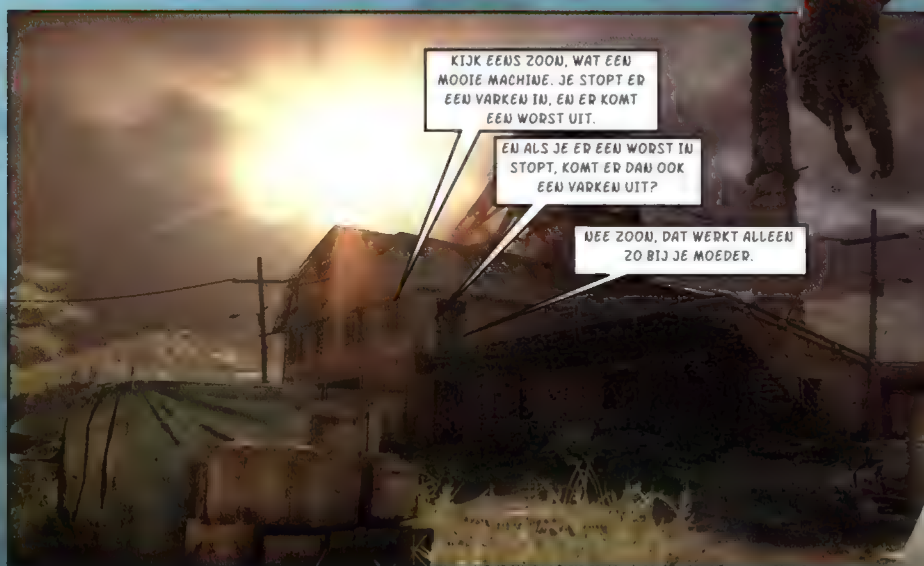


Maar eenmaal in New York gaat de game als een nachtkaars uit. Het einde is hectisch, soms een beetje oneerlijk, maar al met al een stuk minder spectaculair dan de scènes die eraan vooraf gingen, de scènes die mij naar het puntje van mijn stoel brachten. Daarmee laat het spel toch echt een grote kans op een waardig sluitstuk liggen. Toch, na het teleurstellende tweede deel is Resistance helemaal terug. Zoals gezegd, ik heb er dikke lol mee beleefd. Nog meer dan ik vorige maand verwachtte.

van hordes tegenstanders. Ook ben ik erg in mijn nopjes met de wereld die men geschapen heeft. De reis naar New York levert toffe momenten op. De ontmoetingen met overlevenden, hoe ieder zich op z'n eigen manier staande weet te houden, het liet me allemaal niet onberoerd. Maar het verhaal mist een beetje een goede opbouw. Of beter gezegd een afbouw. Het is heel tof om in verschillende gebieden te komen en daar te zien hoe de mensen zich staande weten te houden.

SAMENWERKEN

Sony steekt het niet onder stoelen of banken, men wil graag dat hun diverse studio's samenwerken. Kennis uitwisselen, ideeen delen, want daar word je alleen maar sterker van.
Dus is het niet zo vreemd om te zien dat diverse mensen van de studio's van Insomniac en Naughty Dog even rond de wereld vliegen om kennis te delen met mensen van Sucker Punch en Guerrilla, en vice versa uiteraard.
Dat Insomniac ook de nodige hulp heeft gehad met Resistance 3 staat nergens beschreven, maar wanneer we de game in actie zien, wordt het wel duidelijk. De game ziet er namelijk heel anders uit dan de vorige delen en we zien veel visuele trucjes die we eerder zagen bij games als Killzone en Uncharted.
Niet erg, zeker niet erg. Sterker nog, ik juich het alleen maar toe.



SCORE **85**

Resistance 3 is het beste deel in de serie. Wel jammer dat de opbouw wat te wensen overlaat, met name dat abrupte einde is een teleurstelling. De multiplayer is aardig, maar zal uiteindelijk niet op kunnen tegen de koning en de keizer der multiplayer-shooters die in oktober en november verschijnen.

JEROEN



Een uurtje of tien flink doorraggen en je zult de credits over het scherm zien rollen. De multiplayer is houdbaar tot oktober.

10 UREN



BASICS

FPS
INSOMNIAC / SCEB
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

ARCANA HEART 3



Als je Street Fighter zou combineren met power metal, LSD en dubieuze basisschoolmeisjes-anime, dan zou je een beetje in de buurt komen van wat Arcana Heart 3 de fijnproevende gamer heeft te bieden, zegt Samuel.

REVIEW | PS3 | XBOX 360



Probeer maar eens aan je huisgenoot uit te leggen wat je aan het spelen bent wanneer hij naar de tv kijkt en ziet hoe een twaalfjarig meisje in een badpak (inclusief camel toe) een katholieke non met vampiervleugels in elkaar ramt. Een typisch gevalletje "WAT DE FAK, JAPAN!?", dat Arcana Heart 3. Persoonlijk vind ik dat soort absurde shit prachtig, maar ik kan me goed voorstellen dat de gemiddelde gamer met een grote boog om deze all female fighter heenloopt.

En dat is stiekem best jammer, want als je voorbij de schoolmeisjes, mecha's en cup DD's kijkt, zul je zien dat dit misschien wel de meest diepgaande vechtgame ooit is.

500 combinaties

De kwaliteit hangt in Arcana Heart 3 nauw samen met de kwantiteit. Zo zijn er 23 personages die stuk voor stuk compleet anders spelen.

De één vecht met kettingen, de ander zit op een grote wolf, en er zit zelfs een personage tussen dat vecht met een tekening die ze tot leven heeft gebracht.

Maar het wordt pas écht interessant doordat je na het kiezen van je personage ook nog kunt kiezen uit 23 verschillende 'arcana's'. Deze beschermengelen geven je personage extra vaardigheden én een extra set speciale aanvallen, waardoor je in totaal meer dan 500 verschillende charactercombinaties kunt maken.

> **"Kijk voorbij de schoolmeisjes, mecha's en cup DD's!"**



Neem nooit kinderen. Je ziet wat er van komt.

De strategische implicaties hiervan zijn enorm, en je kunt letterlijk dagenlang alleen al lol hebben met het kijken welke arcana's goed aansluiten op welke personages.

Zo beleefde ik zelf dikke lol met de Earth Arcana, waarmee je grote vuisten van klei kunt oproepen om je vijand op een afstandje te houden.

Vliegen

Naast de speciale mogelijkheden van je personage en de extra mogelijkheden van je arcana, bevat het vechtsysteem ook een uniek 'homing system', waarmee je met de druk op een knop naar je personage toe kunt vliegen.

Een potje tussen gevorderde spelers is dan ook een prachtig schouwspel waarbij de twee personages continu in de lucht naar elkaar toe schieten en op kleurrijke wijze elkaar naar de Filistijnen helpen. Dragon Ball Z is er niks bij. Op dat niveau is Arcana Heart 3 werkelijk a thing of beauty.

Complex

Het grootste minpunt is dat het extreem moeilijk is om dat niveau te bereiken.

Arcana Heart 3 is wellicht de meest niche vechtgame ooit, en het zit gewikkeld in allerlei lagen van complexe gameplay-elementen waar de meesten van ons nooit doorheen zullen boren.

De vechtgame-expert zal het prachtig vinden om na een maand oefenen eindelijk zijn complexe custom combos met een homing cancel te kunnen overzetten naar een Extend Force (uiteraard gevolgd door een Arcana Blaze), maar de meesten van ons vinden het al lastig om een simpele 3-hit combo te eindigen met een special attack.

Het is een geweldige game, maar pas op, want het is qua complexiteit de absolute top van het genre. En daarom enkel een aanrader voor hondsdolle vechtgamefans. Zoals ik.



Voor spelers die niets met jonge meisjes hebben, zitten er ook nog wat dieren in het spel.



Ha fijn, er zitten ook volgroeide lichamen tussen.

Weetje • Weetje

In de Verenigde Staten is Arcana Heart 3 enkel nog als downloadtitel op het PlayStation Network te verkrijgen. Xbox 360-bezitters hebben daar pech!

SCORE 79

De bizarre presentatie, kleurrijke visuals, melodische metal, hectische 'milliseconde-gameplay' en overkill aan character-combinaties, maakt van Arcana Heart 3 de meest Japanse game aller tijden. Bijna ondoordringbaar, maar de aanhouder wint.

SAMUEL



De vele arcanacombinaties én de uitstekende online modi (inclusief strakke netcode: geen lag!) zorgen voor dagen spelplezier.

69 UREN



BASICS

FIGHTING
EXAMU / PQUBE
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Er is ook een variatie op deze game in de maak, waarin je de geheime identiteit van allerlei superhelden moet onthullen: WikiLeaks of Legends.

LEAGUE OF LEGENDS

Tijdens een perstrip naar Zweden werd Ward overvallen door de populariteit van de PC game League of Legends. Eenmaal thuisgekomen kroop hij zelf in de huid van een van de superhelden en liet hij zich meeslepen in de epische online gevechten. Kan deze game hem StarCraft II doen vergeten?

NOG IETS HOGER GRAAG... ZO JA.

Op de grootste LAN-party ter wereld, Dreamhack, ontdekte ik deze zomer dat PC gaming allesbehalve dood is. Terwijl de Nyan Cat op grote schermen door het heelal vloog en het welbekende deuntje door de speakers miauwde, vermaakten duizenden gamers zich prima met hun muis en toetsenbord.
Ik keek mee op verschillende beeldschermen en verwachtte een feest van herkenning. Maar nee, niets van dat. Het leeuwendeel van de games dat hier gespeeld werd, was mij onbekend. Hier en daar zag ik wel wat Call of Duty, StarCraft II en World of Warcraft, maar negentig procent van de mensen speelde free to play games en voornamelijk League of Legends (LoL).

Heet

Waar ik ook keek in de immense hal, overal zag ik LoL. Dat was het moment dat ik me realiseerde dat deze game niet langer genegeerd kon blijven. Deze game was zo heet als de sekstape van Maarten en Paris Hilton!
Ik ging echter pas helemaal overstag toen ik hoorde dat er meer mensen naar de wedstrijd stream van LoL keken dan naar het door mij zo geliefde StarCraft II. Mijn kaak doet nóg pijn van het tot op de grond openvallen van verbazing.

Team based

LoL is gebaseerd op de immens populaire WarCraft III mod Defend of the Ancients (DotA). Het is een team based game waarin iedere speler een eigen held bestuurt en het ene team de basis van het andere team probeert te vernietigen.



Goedzo, gewoon doodpissen dat ongedierte.

Lezers op Twitter over

>> LEAGUE OF LEGENDS:

@jordyvgelder	LoL is trage stront, geen zak aan!
@Willem_Hoving	League of Legends, vet spel, veel charaters met verschillende skills en abilities, alleen soms wel een server die raar doet.
@stefw98	League of Legends is voor mij net zo wazig als Ed's zicht zonder bril :P
@M1tch_13	Net DotA, maar met een vriendelijke, nuchtere community vol fanatieke spelers van elk niveau.
@_Thijs_	te eenzijdig aangezien er maar 2 mappen zijn om te spelen #LOL
@JBakko	League of Legends is beste game ooit, Ik ben al maanden verslaafd.



Toegankelijk

De basis van LoL is simpel en iedereen kan binnen een paar minuten makkelijk een potje online spelen en meekomen met de rest. Je zult niet als in StarCraft II binnen zes minuten worden gerusht en daarna jankend je PC uitzetten. Tijdens een potje level je je held namelijk tot een maximum van 18 en door minions, creeps en tegenstanders te verslaan verdien je experience en geld en zul je uiteindelijk uitgroeien tot een serieus te nemen kracht op het strijdtoneel.

Voordat je echter bij deze basis komt, moet je via twee of drie vaste paden eerst een aantal defense turrets uitschakelen. Je bent echter niet alleen. Je hebt ook nog een veelvoud aan hersenloze minions die voor jou het slagveld oprennen om de minions van je vijanden een kopje kleiner te maken.

Als team en speler steun je je minions of teammaten om uiteindelijk zoveel terrein te winnen van je tegenstander, dat je in staat bent om de basis aan te vallen en deze te vernietigen.

"Zo heet als de sekstape van Maarten en Paris Hilton."


Als je van zo'n afstand mis schiet, ben je rijp voor het Nederlands elftal.

De keuze is reuze

Als er iets opvalt in deze game dan is het wel de enorme diversiteit. Er is een bijzonder groot arsenaal aan helden waar je uit kan kiezen en iedere held heeft zo zijn eigen oogstrelende krachten die tijdens de intense gevechten van je beeldscherm zullen spatten. Verder zijn er bijzonder veel manieren om je personage aan te kleden met verschillende attributen en zul je ook nog eens kunnen kiezen uit drie verschillende skill trees.

Er is echter zoveel keuze, dat je als beginner door de bomen het bos niet meer zult zien. Ik werd er een beetje moedeloos van in het begin en dat gevoel verdween niet snel.

Goedkoop en traag

De basis van de game is misschien simpel, maar door de diversiteit is hij moeilijk om te masteren. Je zult dagen nodig hebben om uit te pluizen hoe alles precies werkt en wat nu de beste opties voor je zijn. Dat dit zo lang duurt, heeft ook te maken met de trage opzet van de game. Een potje duurt zo'n 30 tot 45 minuten en de progressie in punten om dingen mee te kopen of te unlocken is minimaal. Iets waardoor je je haast gedwongen voelt om daadwerkelijk geld uit te geven om spullen te kopen. Dit is het echte verdienmodel achter deze gratis game: zie de traagheid als de prijs die je betaalt voor het niet hoeven betalen.

Trend

League of Legends past dan ook prima in een PC gaming cultuur waarbinnen de commerciele titels voor de volle prijs het zwaar hebben, maar waar gratis mods of games met microtransacties steeds meer regel dan doorsnee worden. Het verbaast me eerlijk gezegd, dat je in de gratis starter-editie van StarCraft II niet gewoon al een deel van de multiplayer met anderen kunt spelen.

Deze games lenen zich ook bij uitstek voor een LAN-party, waar iedereen zo'n game even kan downloaden en sowieso op zijn PC kan afspelen. Die cultuur bestaat al jaren, kijk maar naar Counter-Strike, en een titel als LoL laat wederom zien dat je niet altijd een full priced game hoeft te kopen om uren, dagen, maanden of misschien wel jaren plezier te hebben.


Waar is de tijd gebleven dat LOL nog gewoon plezier betekende?

SCORE 80

League of Legends is een solide en diverse game die zich perfect leent voor online teamplay met je vrienden. De basis is simpel, maar het is moeilijk om deze game echt te masteren. Traagheid en verwarring liggen echter op de loer en dat maakt dat deze game geen echte topscore verdient.

WARD



League of Legends biedt genoeg goede content om je heel lang mee te vermaken. Je moet dan wel de traagheid voor lief nemen.

100+ UREN



BASICS

ACTIE RPG
RIOT GAMES
1 - 10 SPELERS
OUT NOW



DRIVER
SAN FRANCISCO



Het komt niet vaak voor, een game waarvan je verwacht dat 'ie volkomen ruk is en die dan toch opeens goed blijkt te zijn. JJ maakte dit wondertje mee.

Ik weet niet eens meer wanneer het was, vorig jaar of het jaar daarvoor. Over de plaats van handeling ben ik wel zeker: gamescom, de Ubisoft-stand. Daar stond hij dan, Driver San Francisco. Speelbaar en niemand



in de buurt. Al snel had ik door waarom. De graphics waren kut en de gameplay, waarin je gasten van de weg af moest beuken, was zo dom en eentonig als het testbeeld op TV. De erfenis van wat ooit een legendarische serie was, werd hier op droevige wijze uitgewoond. Gelukkig zag Ubisoft dit ook. Ze zetten nieuwe mensen bij Reflections neer en lieten de game vervolgens vanaf de grond weer opbouwen. En de 'herboren' Driver is zeker geen dom spelletje geworden.

Shiften
De nieuwe Driver San Francisco lijkt in niks meer op de oude versie. Geloof het of niet, maar het is een prima spel geworden. Wat ik speelde was geen suffe racegame met wat beukwerk, maar een soort van GTA meets Burnout in een fraai vormgegeven stad.



DSF draait om Tanner, de held uit deel 1. Aan het eind van deel 3 werd hij neergeschoten door bad boy Jericho en nu ontwaakt hij uit zijn coma.

> **"Zeker geen dom spelletje."**

De kogel van Jericho heeft hem niet onberoerd gelaten, want hij kan als een geest 'shiften', oftewel vanuit de lucht in elke auto in de huid van de bestuurder kruipen.
En rond dat shiften is heel DSF opgebouwd.

Tanner-missies
Het verhaal van het spel is simpel. Jericho is uit de gevangenis ontsnapt en jij moet hem pakken.
De story ontvouwt zich doordat je in de open stad San Francisco zogenaamde 'Tanner-missies' oplost. En Tanner-missies krijg je doordat je 'City-missies' oplost. Daarnaast kun je wagens, upgrades en andere zaken vrijspelen door losse races of speciale acties te voltooien.
En zoals je dat gewend bent, zijn al deze verschillende races over de stad verspreid. Je kunt er heen rijden (met de radio aan), of er naartoe shiften.

Niks nieuws
In principe doet DSF niks nieuws. Het is eigenlijk een soort GTA, maar dan zonder wapens en actie buiten de auto.

De missies heb je wel vaker afgehandeld.
Ram die gast van de weg, win een race, doe een stunt, haal die snelheid binnen een bepaalde tijd, je kent het wel. Alleen het shiften maakt dat DSF geen regelrechte kloon is.
Het lijkt in eerste instantie een beetje op cheaten, dat shiften, maar hoe langer je het gebruikt, des te meer je inziet dat dit nieuwe spelmechaniek unieke mogelijkheden oplevert. Laat ik in de volgende alinea een voorbeeld geven.



Strategisch denken
Je achtervolgt een wagen en moet hem rammen. Dat kun je zelf doen (DSF is uit te spelen zonder ook maar één keer te shiften), of je shift naar een wagen die vóór de bad guy rijdt, trapt vol op de rem en shift dan meteen weer terug naar je eerste wagen.
Het shiften zorgt ervoor dat het racen gemixed wordt met strategisch denken. Je moet niet alleen op de weg letten, maar ook inspelen op de situatie een eind verderop. Waar liggen mogelijkheden en hoeveel tijd heb je na de shift om de actie te maken?
Zoals ik al zei, het is geen dom spelletje geworden.

Weetje • Weetje

Iedereen denkt dat GTA het 'stoer door een open stad racen' heeft uitgevonden. Maar Driver was toch echt eerder.



REVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

SCORE 81

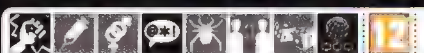
Driver: San Francisco is een mirakel. Niks schijtgame, maar gewoon een prima zandbakracer die – afgezien van het shiften – misschien weinig nieuws doet, maar ook weinig fout. Het shiften geeft de game een leuk strategisch extraatje.

JJ



Het is een zandbak-game en dus ben je wel even zoet. Er zijn altijd wel weer nieuwe uitdagingen te ontdekken.

10+ UREN



BASICS
RACING
REFLECTIONS / UBISOFT
1 & MULTI
OUT NOW

BODY-COUNT




Is wel lastig body's tellen als je iedereen in stukjes schiet.

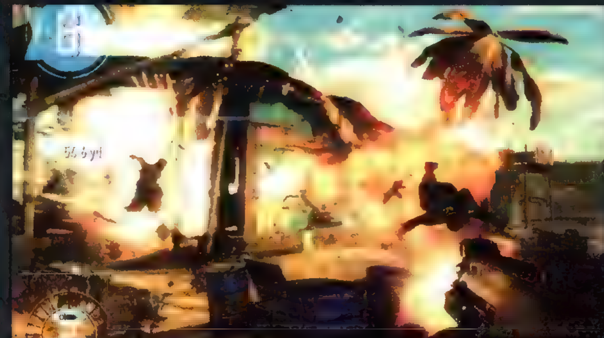
Met najaarstoppers als Resistance 3, Modern Warfare 3, Gears of War 3 en Battlefield 3 lijkt de strijd voor Bodycount al bij voorbaat kansloos. Toch heeft Jan zich prima vermaakt met deze arcadeshooter van Codemasters.

REVIEW

PS3 XBOX 360

Bij Codemasters gaan ze af en toe behoorlijk schizofreen te werk. Zo serieus en realistisch als hun Operation Flashpoint games zijn, zo arcade en over de top is Bodycount.

De first-person shooter kende een vrij rommelige ontwikkelingsfase (zie kader) maar wist op de afgelopen E3 de nodige goodwill terug te winnen. Toch lijkt het voor de game vrijwel onmogelijk om overeind te blijven te midden van de enorme hoos blockbuster shooters die de komende maanden uit gaan komen, maar dat betekent nog niet dat deze game niks voorstelt. Bodycount weet namelijk oldskool fun te koppelen aan een heerlijke dosis destructie.


Na de schietpartij gingen er meteen stemmen op van de bewoners om nu eindelijk eens over te stappen op kabel tv

Intel bolletjes

Ben jij het type gamer dat graag spellen als Duke Nukem speelt (dus niet per se een dramatische verhaallijn zoekt) en houdt van rechttoe rechtaan actie zonder al te veel gedoe, dan is Bodycount misschien wel de game voor jou.

Alles draait in Bodycount om destructie met guns. En die guns voelen lekker, knallen lekker, klinken lekker en de schade die ze veroorzaken, is over de top. Bovendien: hoe beter, effectiever en leuker je vijanden en omgevingen vernietigt, hoe meer tijdelijke speciale krachten en backup (een precisie bommentapijt, extra intel) je kunt scoren.

Cover houden

Toch is 't niet alleen blind slopen geblazen want al dat vernietigen heeft wel degelijk een doel. Door muurtjes en wanden kapot te maken, kun je de vijanden erachter namelijk neerhalen of schietopeningen creëren. Glas en puin dat op vijanden valt, verwondt je tegenstanders en ook cover waarachter vijanden plaatsnemen kun je wegknallen (de A.I. is redelijk in orde voor een arcade shooter). Maar pas op: schiet je te veel cover en bouwsels weg, dan hou je zelf niks meer over om achter te schuilen als je tegen (sub)level bosses en sterkere vijanden moet knokken. Vernietig, maar sloop met mate zou ik willen zeggen.

Vooral in de vermakelijke Horde-achtige mode waar je soms zo'n twintig golven vijanden moet tegenhouden, is er op het laatst helemaal niks meer over van de levels en moet je echt van goeden huize komen om overeind te blijven.

Weetje • Weetje

Het opvallende kleuren-palet van Bodycount (geel, blauw, groen, rood, wit en oranje) is volgens Codemasters bewust gekozen en markeert niet alleen de omgeving waar de actie zich afspeelt, maar ook de ernst van de situatie. Bovendien waren de makers klaar met het traditionele grijsbruin.

"Pure fun met een gun."

WO II REVISITED

Grote man achter Bodycount was Stuart Black, een van de makers van Black; de spirituele voorganger van Bodycount. Black (de persoon) stapte echter halverwege de ontwikkeling op en werkt nu in Polen aan een nieuwe shooter die zich afspeelt tijdens... tromgeroffel... WO II! Ontwikkelaar van die game is City Interactive, dezelfde achter Sniper: Ghost Warrior, en dat belooft niet veel goeds.
Volgens Black is de game geïnspireerd op WO II films als Dirty Dozen, Where Eagles Dare, The Guns of Navarone, Inglourious Basterds en Cross of Iron.


Die mensen hadden weinig tijd om van het opvallende kleurenpalet te genieten

SCORE 70

Bodycount biedt arcade knalplezier zonder de patserigheid van Duke Nukem en BulletStorm. Het is allemaal niet wereldschokkend, maar draait om pure fun met een gun. Iedereen die met droge ogen stelt dat hij zich niet vermaakt met deze 'shredder', liegt dat het gedrukt staat.

JAN



De singleplayer speel je in een weekendje uit, als je je kwaad maakt in een dag. Multiplayer en co-op niet meegerekend.

10+ UREN



BASICS
ARCADE SHOOTER
CODEMASTERS / NAMCO BANDAI
1 - 12 SPELERS
OUT NOW

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Daarom op deze pagina's een korte impressie van games die 'ook in de winkels' liggen, maar niet voor een 'grote' review in aanmerking kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jeroen, Jurjen en Jan.

1 MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K11

PC | PS3 | XBOX 360 | Wii

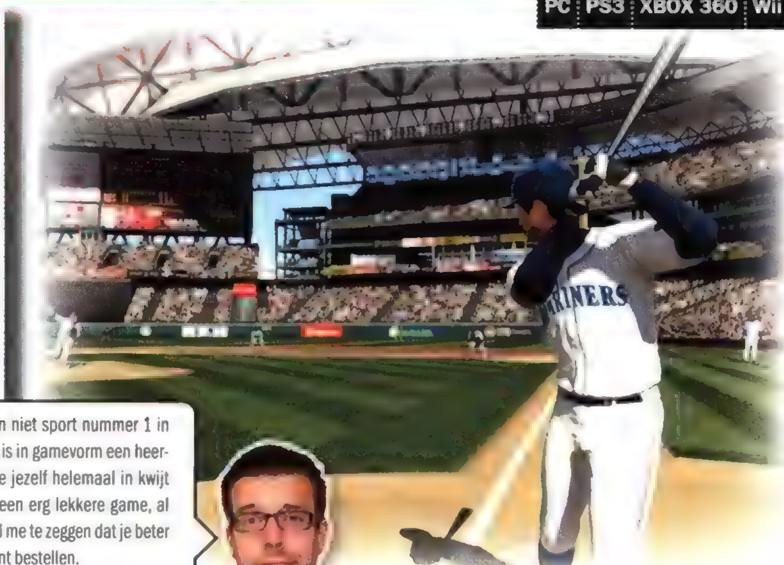
Amerikaanse sportgames doen het in Nederland niet zo goed. De enige die hier nog een beetje wordt gewaardeerd is basketbal, daarna komt American Football, maar als er een sport is die compleet genegeerd wordt, is het baseball. Tijd dat daar verandering in komt, vind ik.

Typerend: deze game schijnt al uit te zijn sinds 24 juni, maar de uitgever had nooit de moeite genomen om een exemplaartje te versturen. De reden? Juist. Niemand in dit deel van de wereld speelt dit soort games, en dus moet de enkele liefhebber zich doorgaans redden met de gameshops die het wel even voor je importeren. Zo ook in het geval van de nummer 1 honkbal-game, MLB The Show 11.

Dat niemand die games speelt, betekent natuurlijk niet dat het slechte games zijn. Sterker nog, ik wil graag benadrukken dat je een erg mooie mooie sportgame mist als je Major League Baseball 2K11 links laat liggen.

Verwacht geen perfecte game, want dat is het niet, dankzij soms houterige animaties en falende AI.

Maar als je de game een kans geeft, ga je er zeker van genieten.



JEROEN — **SCORE 70**

Honkbal is misschien niet sport nummer 1 in Nederland, maar het is in gamevorm een heerlijk spektakel waar je jezelf helemaal in kwijt raakt. MLB 2K11 is een erg lekkere game, al gebiedt de eerlijkheid me te zeggen dat je beter MLB: The Show 11 kunt bestellen.



APE ESCAPE 2

PS3



De eerste Ape Escape werd in 1999 succesvol ingezet om spelers de geneugten van de (toen nog) nieuwe Dual Analog besturing te laten ervaren. Deze nieuwste Ape Espace poogt hetzelfde te doen voor de Move-besturing, maar faalt daar jammerlijk in.

Ken je Whac-A-Mole? Het is een mechanische arcadekast waarin je met een zachte hamer op plastic mollen moet slaan. Die mollen steken beurtelings hun kop omhoog uit het 'spelbord' dat zich voor je uitstrekt. Je ziet zo'n kast nog wel eens in pretparken staan. En de laatste jaren ook – veel vaker dan me lief is – in bewegingsgestuurde videogames. Zoals dus deze nieuwe Ape Escape.

Natuurlijk, je slaat niet op mollen maar op apen. Maar het blijft een vervelend spelmechaniek, dat zwaaien door het luchtledige in een poging de apen te treffen voordat ze weer uit je bereik zijn verdwenen.

De stilstaande Whac-a-Monkey-onderdelen worden naadloos afgewisseld met langs rails vooruitbewegende FPS-gedeeltes, maar ook daar werd ik niet gelukkig van. De totale spelbeleving is nog iets suffer dan het hier klinkt, temeer omdat het de game aan elk spoor van uitdaging of variatie ontbreekt.



JURJEN — **SCORE 23**

Wanneer er ooit een cursus wordt opgezet onder de titel 'hoe hoereer en kleineer ik een geliefde franchise' dan zou de kwestie Ape Escape goed lesmateriaal zijn. Het is om te janken, hoe de herinnering aan het meesterlijke Ape Escape door deze apenstront wordt besmeurd.

PAC-MAN & GALAGA DIMENSIONS 3

Hoeveel Pac-Man-compilaties kun je uitbrengen? Nooit teveel, moet Atari gedacht hebben. Dit keer doen ze er ook nog wat Galaga bij. Is deze compilatie de glorieuze naam van de originelen waardig? Ik heb me er in elk geval best even mee vermaakt.

Jawel, de spellen zijn vermakelijk, en zes games voor de prijs van één lijkt een koopje, maar ik vind zelfs tien van dit soort spellen nog geen 45 euro waard. Maar goed, laten we kijken wat je voor dat geld krijgt.
Om te beginnen de originele arcade- versies van Pac-Man en Galaga, aardig maar gedateerd.
Leuker zijn de XBLA/PSN remakes Pac-Man Championship Edition en Galaga Legions, oprecht twee leuke spelletjes.
En dan zijn er nog de twee nieuwe varianten Pac-Man Tilt en Galaga 3D Impact. Pac-Man Tilt is een Sonic-achtig platformspelletje dat je al snel gezien hebt en Galaga 3D Impact een saaie onrails-shooter.
Zou deze compilatie voor een budgetprijsje in de winkel liggen, oké, maar dat ligt ie niet. Hij kost 45 euro. Dus heb ik zoiets van: 'laat maar lekker liggen dan'.

Dit is hooguit een aardige compilatie, niet meer, niet minder. Maar het is eigenlijk niet iets waar je zonder blikken of blozen 45 euro voor mag vragen. Zeker niet als je ziet wat dergelijke kleine spellen op de IOS-systemen kosten. Op de 3DS verwacht je meer waar voor je geld.

SCORE 55

JAN

PS3 XBOX 360 Wii PSP

HOOGSTE SCORE

4 WILLIAMS PINBALL CLASSICS

Nog meer dan in arcadekasten schoof ik vroeger heel wat guldens in flipperkasten. Ik werd dan ook een tikje melancholisch van Williams Pinball Classics. Snotter. Terwijl ik op voorhand niet had verwacht dat deze game de charme van de echte kasten zou kunnen benaderen.

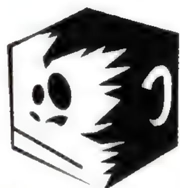
Door het spelen van Williams Pinball Classics kwamen oude herinneringen bovendrijven.
Het stond me opeens weer helder voor ogen hoe ik als kind tijdens vakanties op Franse campings het afwasgeld (voor niets gaat de zon op) in de flipperkasten gooide. Snif. Maar goed, Williams Pinball Classics, dus.
Het mooie aan WPC is dat het gevoel van echt flipperen behoorlijk dicht wordt benaderd. De zwaarte van de bal, de zwaartekracht als zodanig, de snelheid, de schuine hellingen van de kast zelf, het klopt en je hebt nooit het gevoel dat de computer vals speelt of dat de bal iets raars doet.
De game huisvest 13 verschillende kasten en iedere kast kent verschillende doelen. Door die doelen te halen verdien je credits (het equivalent van de guldens van vroegah) waarmee je door kunt blijven spelen.
Elke machine vereist daadwerkelijk een andere manier van spelen. Het betreft dus niet enkel uiterlijk verschil. Daarbij is WPC ongekend verslavend en blijf je lekker lang spelen voor het budgetprijsje. Top!

SCORE 80

THE TALE OF THE FORTY THIEVES

Natuurlijk kun je voor een poep en een scheet een flipperkastgame voor je telefoon downloaden maar die is nooit zo goed als deze collectie. Iedereen die net als ik warme herinneringen bewaart aan de klassieke flipperkasten, zal hiervan smullen.

JAN



OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR MONKUBE

Wanneer je de serie 'op bezoek bij' een beetje hebt gevolgd, weet je dat het juist bij de kleine developers vaak gonst van de creativiteit en de inventieve ideeën. Bij de Brusselse developer Monkube merkte Jurjen dat dit niet alleen voor de inhoudelijke aspecten maar ook voor de zakelijke kant van het 'spellenmaken' kan gelden.

Wanneer ik Sven van Monkube voorstel eens in Brussel op bezoek te komen, ontvang ik nog dezelfde dag een mailtje terug. Daarin staat niet alleen dat ik van harte welkom ben, maar ook dat Monkube een future-proof developer is. "Dat wil zeggen dat alles binnen Monkube zo geregeld is dat we klaar zijn om optimaal te draaien in de wereld die ons de komende jaren te wachten staat."

Op dat punt van de mail heb ik mijn beeld van Belgen als bescheiden volkje al bijgesteld, en het gaat nog even door.

Sven schrijft dat hij en zijn vennoot Jonas het creatieve werk zelf doen, maar de art van hun spellen door "fantastisch talent in Azië" wordt verzorgd, terwijl het programmeerwerk door "ex-Gameloft mensen in Roemenië" wordt gedaan.

De mannen van Monkube weten hoe ze zichzelf moeten verkopen, zoveel is me dan wel duidelijk.

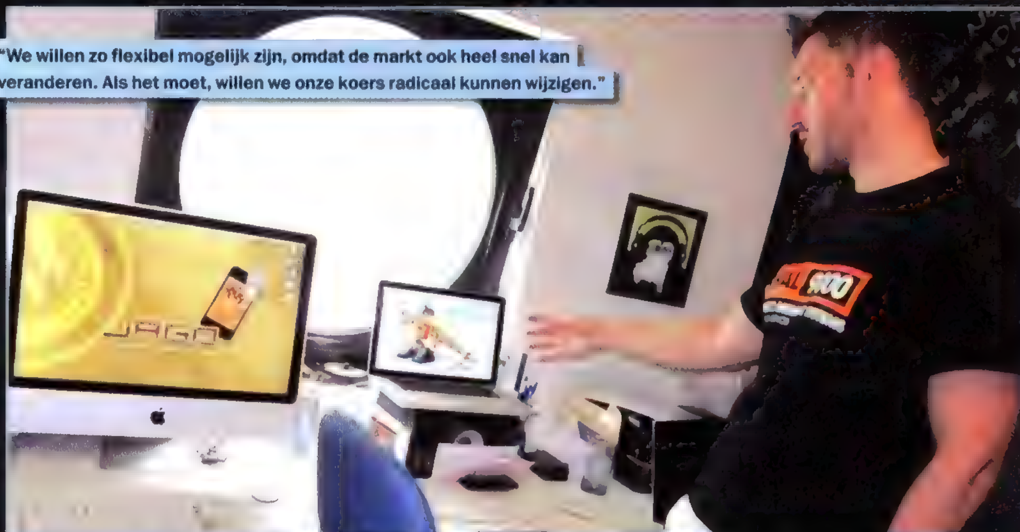
Game & comic

Aanleiding van mijn bezoek is 6th Planet, een spel dat ik op de iPhone speelde. Geen hoogvlieger, maar een degelijke kloon van het oeroude Lunar Lander. De game valt vooral op door de digitale comic die erbij wordt geleverd. Of eigenlijk wisselt de game tussen beide vormen: eerst een paar pagina's van de strip, dan een paar levels spelen, dan weer lezen hoe het verhaal verder gaat, enzovoort.

6TH PLANET

Een geslaagde nieuwe uitvoering van het oeroude Lunar Landing-concept. Het is in elk van de tientallen levels de kunst om met het teder bedienen van twee stuwraketten een ruimteschip – vooral niet te hard – te laten landen. De levels worden afgewisseld met een erg toffe strip over een aap die door de ruimte reist.

Voor € 0,79 kun je je eigen conclusies trekken. Vooralsnog is de game alleen op iPhone en iPod verkrijgbaar.



"We willen zo flexibel mogelijk zijn, omdat de markt ook heel snel kan veranderen. Als het moet, willen we onze koers radicaal kunnen wijzigen."

Tijdens het daadwerkelijke bezoek vertelt Jonas, de vennoot van Sven, dat ze dat bij elke game van Monkube zo willen doen.

"We zijn ons er heel erg van bewust dat we, zoals Sven dat altijd zo mooi zegt, onderscheidend vermogen nodig hebben. Sowieso willen we geen spellen met een endless mode maken, maar spellen met een verhaal. Daarom willen we bij elke game een comic doen, zo ook bij onze volgende game, The Adventures of Retrobot."

Sven knikt: "Elke game van Monkube wordt een soort fusie van game en comic."

Zelf games maken

Het is niet de eerste keer dat ik Sven ontmoet, al weet ik niet precies waar ik hem eerder heb gezien. Waarschijnlijk op een perstrip van jaren geleden, want Sven is een tijdje hoofdredacteur van Official PlayStation Magazine geweest. Toen hij daar was ontslagen, moest hij zich opnieuw oriënteren. Wat wilde hij met z'n leven gaan doen?

Zo kwam hij op het idee zelf games te gaan maken. Samen met Jonas, die als freelance gamejournalist voor OPM werkte.

"Tegenwoordig kan dat, hè," zegt Sven. "Je hebt niet langer de skills nodig om zelf te kunnen programmeren. Het gaat erom de juiste mensen om je heen te verzamelen, deskundigen die je nodig hebt om je ideeën te verwezenlijken. Het enige wat veel mensen nog tegenhoudt is het lef om de stap te zetten. Omdat ik ontslagen werd bij OPM, heb ik de stap natuurlijk ook niet zelf gezet. We zijn begonnen met tweeduizend euro en een aardige portie lef."

Tweede tak

Monkube bestaat sinds april 2010 en timmert sindsdien stevig aan de weg.

6th Planet is zo'n 72.000 keer gedownload. Retrobot moet binnenkort verschijnen, natuurlijk weer inclusief comic. Tegelijkertijd werkt Monkube aan de space shooter Jago, en er is inmiddels ook al een tweede tak van het bedrijf opgezet: Vivifilm Apps.

Jonas: "Dat is in samenwerking met Vivi Film, een bekende maker van animatiefilms, in België tenminste. Ze hebben wel een andere stijl dan wij met Monkube nastreven, vandaar dat we voor hen onder een andere naam werken."

Ondertussen heeft Monkube met hun eerste game 6th Planet een mooie deal met Samsung gesloten. Dat spel staat standaard geïnstalleerd op elke telefoon die Samsung uitbrengt met het Bada OS (Samsungs variant op iOS en Android).

Sven: "Hoeveel geld we daarvoor hebben gekregen zeg ik liever niet. Maar we houden er wel wat aan over. Het is sowieso een fantastische deal, want het is ook goede reclame voor ons."

Investeerders

Ik vraag de jongens van Monkube of de opbrengsten van dat soort deals genoeg zijn om van te leven.

Jonas: "Helemaal in het begin van ons bedrijf hadden we de keuze. Werken we rustig verder aan onze eerste game, naast een bestaande job. Of zoeken we nu een investeerder om ons bedrijf voor een klein deel aan te verkopen. Zo is een deel van Monkube in handen gekomen van een investeerdersgroep, die ons de middelen heeft gegeven om een tijdje zonder teveel zorgen te kunnen werken. Dat is wel een soort luxe. We moeten natuurlijk wel presteren, maar zo hebben we ook wat financiële ademruimte."

Sven: "We willen zo flexibel mogelijk zijn, omdat de markt ook heel snel kan veranderen. Als het moet, willen we onze koers radicaal kunnen wijzigen. Daarom proberen wij iedereen op projectbasis aan te nemen en werken we meestal vanuit onze eigen huizen. Dan hebben we zo weinig mogelijk vaste kosten."

THE ADVENTURES OF RETROBOT

Een tank shooter à la Heavy Weapon, maar dan met een geinige robot in de hoofdrol. De strip vertelt het verhaal van Retrobot en zijn gamende meester, een nerd die al zijn wijsheid over de wereld in games heeft verzameld. Spel en verhaal zitten vol knipogen naar oude games. De game verschijnt eind 2011 voor de iOS-systemen, PC, Mac, XBLA en PSN.



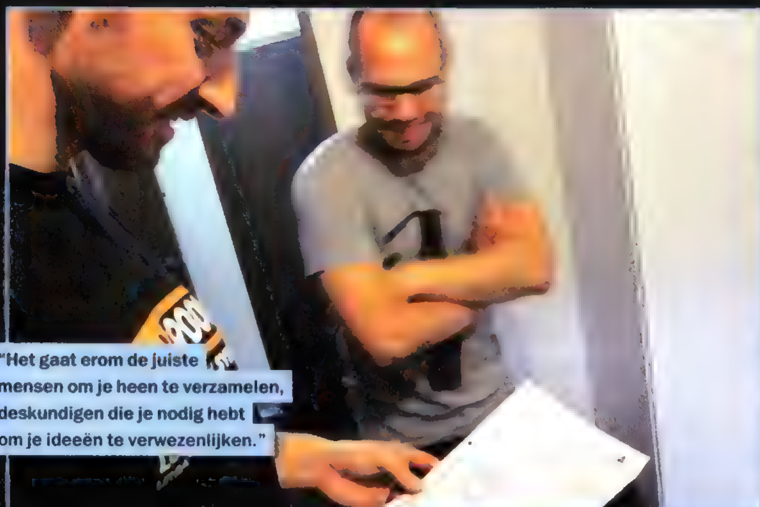
Enthousiast

De jongens vertellen verder over hun medewerkers in België, Roemenië en Azië. Over toekomstige satellietstudio's van Monkube, waarin getalenteerde mensen zelf project manager kunnen worden. Ze zeggen: "Als er nog PU-lezers zijn met goede ideeën, dan hoop ik dat ze ons kunnen vinden."

Ik spreek mijn respect uit voor de gedrevenheid van Sven en Jonas, en de dingen die ze voor elkaar krijgen.

Jonas: "Hoe we die dingen voor elkaar krijgen? Wij trekken onze stoute schoenen aan; of eigenlijk trekken we een kostuum aan, en dan gaan we gewoon even ergens praten. We zijn enthousiast en geloven echt in ons werk, waardoor mensen zich blijkbaar graag achter ons gaan scharen."

Dat de jongens geen kans onbenut laten Monkube aan de man te brengen, blijkt wel uit het mailtje met artwork dat Sven na mijn bezoek stuurt. Waarin hij terloops nog even meldt dat we misschien wat te weinig over hun 'tweede tak' Vivifilm Apps hebben gesproken. Sven: "Het eerste project is een soort test, maar de filmlicentiegame die daar op volgt gaat echt wel héél groot worden. Het budget van de film is 30 miljoen euro, dus ja, do the math." ✖



"Het gaat erom de juiste mensen om je heen te verzamelen, deskundigen die je nodig hebt om je ideeën te verwezenlijken."



"We zijn enthousiast en geloven echt in ons werk, waardoor mensen zich blijkbaar graag achter ons gaan scharen."

WAT ALS



Iedereen heeft wel eens de neiging om te 'wat-alsen'. Uit nieuwsgierigheid. Uit spijt. "Wat als als ik nou wél m'n best had gedaan had op school?" "Wat als ik dat aantrekkelijke collegaatje nou wél op d'r bek had gepakt toen ze strontlazarus was bij de bedrijfsborrel?" Helaas kunnen we niet à la Prince of Persia de tijd terugdraaien, en dus zal het altijd bij speculatie blijven. Toch blijft dat fantaseren vermakelijk. Zo ook met betrekking tot de game-industrie.



WAT ALS

NINTENDO EN SONY WEL SAMEN DE GEPLANDE UITBREIDING VOOR DE SUPER NINTENDO HADDEN UITGEBRACHT?

Niet iedereen weet dit denk ik, maar het had weinig gescheeld of de PlayStation had nooit bestaan. Nintendo heeft namelijk ooit Sony benaderd om samen een uitbreiding met cd-technologie te maken voor de Super Nintendo, vergelijkbaar met de CD-i en de Sega Mega CD. En dat project was bijna doorgegaan... totdat de twee bedrijven ruzie kregen over hoe de inkomsten verdeeld zouden moeten worden.

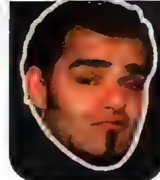
Letterlijk van de ene op de andere dag besloot Nintendo toen om toch maar niet in zee te gaan met Sony, maar het Nederlandse bedrijfje Philips een kans te geven. Wat maar weer bewijst dat Nintendo soms iets te graag met z'n hoofd in de eigen anus zit, want ook hun project met Philips leidde slechts tot een handjevol legendarisch slechte CD-i-games zoals Hotel Mario.

Ondertussen hadden ze bij Sony zoiets van: "Ja, rot op, wij gaan de game-industrie in, met of zonder Nintendo", en een paar jaar later was de PlayStation een feit.

Als Sony en Nintendo het eens waren geworden over het geld, dan had het gaming-landschap er dus drastisch anders uitgezien. Sega zou dan waarschijnlijk nog consoles maken, aangezien de dood van de Saturn en de DreamCast respectievelijk te danken zijn aan de PlayStation en de PlayStation 2.

Grappig genoeg zou met het overleven van Sega als consoleboer, Microsoft nooit op het idee gekomen zijn om de Xbox te maken. Sega wilde namelijk graag dat Microsoft een speciale versie van Windows CE maakte voor de Dreamcast, die aan het sterven was door het pak slaag dat het kreeg van de PlayStation 2, maar ook dat verliep niet zoals gepland. Gates nam de touwtjes zelf compleet in handen, en de Xbox is het resultaat.

Oftewel, als de samenwerking tussen Nintendo en Sony was doorgegaan, dan was de Xbox er waarschijnlijk nooit geweest, had de PlayStation nooit bestaan en had Sega het in z'n eentje mogen opnemen tegen het wellicht onverslaanbare Nintendo-Sony-monster. Iets zegt me dat ik blij moet zijn met hoe de dingen zijn gelopen.



WAT ALS

WAT ALS LIVE-ACTION GAMEVERFILMINGEN TOF WAREN?

Toen in 1993 de live-action film Super Mario Bros. uitkwam, waren de critici niet al te zuinig met hun kritiek. En terecht, want de film was een vermakelijk maar ontzettend oppervlakkig wanproduct. Er zat net zoveel verhaal in als er nu nog leven in Amy Winehouse zit, en de verwijzingen naar het bronmateriaal waren om te janken. Ondanks het feit dat Dennis Hopper een baas van jewelste was, was hij niet bepaald de Bowser die de fans in gedachte hadden, om maar even een niet zo subtiel voorbeeld te geven.
Sinds dat gefaalde startschot zijn live-action adaptaties voor altijd gedoemd geweest. Althans, zo lijkt het, want de lijst der gameverfilmingen leest als de Hollywood Hall of Shame. Zelfs de 'betere' titels, zoals Silent Hill en de eerste Mortal Kombat film, waren hooguit matige producties.
Maar wat als die 'vloek' er nou niet was? Wat als live-action gameverfilmingen hetzelfde budget kregen als echte A-films? Wat als er een goede balans gevonden werd tussen getrouwheid aan de games en nieuwe insteken die beter passen bij het medium film? Wat als ze geregisseerd werden door getalenteerde regisseurs, de scripts van hoog niveau waren, en er goede acteurs op werden losgelaten? Oftewel, wat als de live-actions films van dezelfde kwaliteit waren als de geanimeerde verfilmingen, die negen van de tien keer juist wél kont schoppen?
Nou, zeker is dat er in ieder geval meer gameverfilmingen gemáákt zouden worden. Want wanneer heb jij er voor het laatst een in de bioscoop gezien? Precies, als er één per jaar wordt uitgebracht, dan is dat veel. Als dit 'genre' echter kwalitatief en financieel succesvol zou zijn, dan zouden we er elk jaar misschien wel drie krijgen. Dan is Iron Man 2 niet de verfilming van het jaar, maar Modern Warfare 2, en zitten nerds niet te wachten op The Avengers maar op Super Smash Bros. The Movie.
Daarnaast zouden ook minder bekende games de filmbehandeling krijgen, wat ongetwijfeld voor een paar cinematografische klassiekers zou zorgen. Zo zou een verfilming van Shadows of the Damned, films als Machete en From Dusk Till Dawn doen verbleken.
Maar misschien wel het mooiste, is dat het succes van gameverfilmingen waarschijnlijk ook 'andersom' zou werken: filmgames zouden ook met meer liefde worden gemaakt omdat de relatie tussen de twee industrieen dan veel sterker zou zijn. En dat zou vooral voor ons PU-redacteuren een godsgeschenk zijn, aangezien we aan slechte filmgames een broertje dood hebben.





WAT ALS

BUNGIE NIET WAS OPGEKOCHT DOOR MICROSOFT?

Wie 'Xbox' denkt, denkt 'Halo'. En wie 'Halo' denkt, denkt 'wellicht de beste first-person console shooter aller tijden'. Des te ironischer is het feit dat zonder Microsoft, Halo een third-person actiegame zou zijn geweest exclusief voor de Mac. Inderdaad: als Microsoft niet diep in de buidel had getast voor Bungie, dan zou Halo enkel als tussendoortje worden gespeeld door hipsters in de Starbucks.
Misschien nog wel ingrijpender is echter het idee dat zonder Bungie, de Xbox er nu niet meer zou zijn geweest. De Xbox 360 is vandaag de dag niet meer weg te denken als deel van onze geliefde hobby, maar dat was bij zijn voorganger een compleet ander verhaal. En terecht ook wel: het was de lelijkste console ooit, er kwamen niet superveel goede games voor uit en de originele controller was groter en onhandelbaarder dan mijn ego.
Over één ding zijn mensen het dan ook eens: de Xbox is 'gered' door de achterlijke hoeveelheid geld die er in werd gepompt door papa Gates, én... door Halo. En de reden dat Halo zo succesvol werd, is omdat het de eerste first-person was op een console, sinds GoldenEye, die niet onderdeed voor zijn genregenoten op de pc.
Samengevat: als Microsoft Bungie niet had gekocht, dan was de Xbox wellicht sneller dood geweest dan de Apple Pippin. (Google dat ding maar.)

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

LET'S GOLF 3D

SCORE





€ 6,-

1-12 SPELERS



Let's Golf 3D heeft flink wat te bieden, zeker voor een downloadable game. Naast de uitgebreide Career mode is er een lekker pittige Challenge mode en zelfs een tweespeler stand waarin je om beurten op hetzelfde systeem speelt.

Met z'n fantasierijke omgevingen en persoonsgebonden superslagen lijkt het spel sterk op Hot Shots Golf, al pakt de vergelijking uiteindelijk toch minder uit voor Let's Golf 3D. Door een gebrek aan overzicht is bijvoorbeeld het putten te lastig.

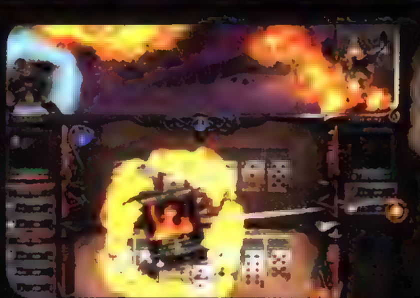
Is het fair om deze downloadable te vergelijken met een full priced game? Misschien niet, maar de laadtijden zijn wél veel te lang, zeker voor een downloadable game.

3DSWARE

RUNESPELL OVERTURE

SCORE





€ 10,-

1 SPELER



Er bestaan veel strategische spellen met kaarten die zijn voorzien van wapens en toverspreuken, elk met hun eigen regels. Runespell Overture is ook zo'n spel, maar hierin hoef je geen nieuwe regels te leren: de gevechten voer je door met gewone speelkaarten te pokeren!

Na een gewonnen partij kun je wel kaarten met wapens, toverspreuken en bondgenoten krijgen, om als een soort jokers te gebruiken in het volgende potje.

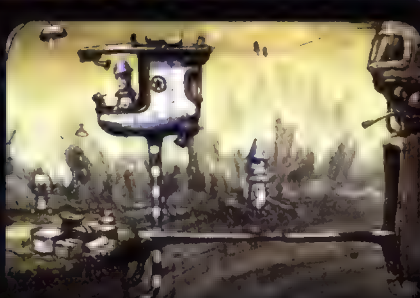
Magic, Poker en lichte RPG-elementen komen aldus samen in een overzichtelijk vormgegeven en behoorlijk verslavend spel. Jammer dat het – na zo'n vijf uur fun – plotseling eindigt: wij willen meer!

PC

MACHINARIUM

SCORE





€ 5,99

1 SPELER



Het is goed nieuws dat je deze prijswinnende PC-hit nu ook op de iPad kunt spelen, zodat je nu door direct in de prentenboekachtige omgevingen te tikken dat geinige robotje voorbij loeimoeilijke maar altijd eerlijke puzzels kunt proberen te loodsen.

Anders dan gebruikelijk in het genre, kun je alleen objecten pakken of activeren die binnen het bereik van je (uitrekbare) robotje liggen, waardoor het positioneren van dat kereltje vaak het begin van de oplossing is.

Wanneer je jezelf voorneemt de ingame tips en walkthrough zo weinig mogelijk te gebruiken, vind je in Machinarium een heerlijk, soms ontroerend avontuur.

iPAD

EMBERWIND

SCORE



€ 0,79 / € 1,59

① SPELER



Moeten we de iOS-systemen inmiddels beschouwen als volwaardig gamesystemen? Wij van de PU vinden van wel, maar niet in alle gevallen. Niet als het om platformers gaat, bijvoorbeeld.
Neem nou Emberwind. Omgevingen die zo uit het penseel van Anton Pieck gevloeid lijken, in alle richtingen scrollende levels vol geheime gangetjes, aandoenlijk verhaaltje... maar ook een onmogelijke besturing. De eerste paar levels zijn nog te doen, maar op een gegeven moment moet je wel heeeeel erg nauwkeurig springen om een instant dood te voorkomen. En als dat twintig keer fout gaat omdat de onscreen knoppen niet voelbaar zijn, houdt de fun op.

iOS

CUT THE ROPE: EXPERIMENTS

SCORE



€ 0,79

① SPELER



Voor het originele Cut the Rope verschenen al aardig wat gratis nieuwe levels. Leuk natuurlijk, en die vonden dan ook gretig aftrek. Nu zijn ze bij de ontwikkelstudio ook niet gek, want van gratis nieuwe shit word je immers niet rijk. Dus maakten ze dezelfde game met andere levels en gaven het een nieuwe naam.
Cut the Rope Experiments is dus het oude vertrouwde Cut the Rope maar dan met wat nieuwe spelelementen. Leuk om even mee te klooien en nergens echt hersenkrakend moeilijk. Precies waar iedereen zo van houdt.
Nu maar weer wachten op gratis extra levels en de volgende Cut the Rope.

iOS

GROOVE COASTER

SCORE



€ 2,39

① SPELER



Groove Coaster is een ritme game; op je scherm tikken op de maat van de muziek dus. Leuk, maar wat het vooral tof maakt, zijn die graphics in combinatie met de meest bizarre muziek. De game zelf speelt lekker maar komt pas echt tot zijn recht wanneer je 'm op normal en hoger begint te spelen.
Dat de game van Taito is, zie je overigens in een oogopslag want er zijn diverse hints naar oldskool games van deze Japanse ontwikkelaar.
De vraag is alleen of iedereen het zal trekken om constant begeleid te worden door de meest bizarre Japanse deuntjes.

iOS

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

SCORE



1200 MS POINTS

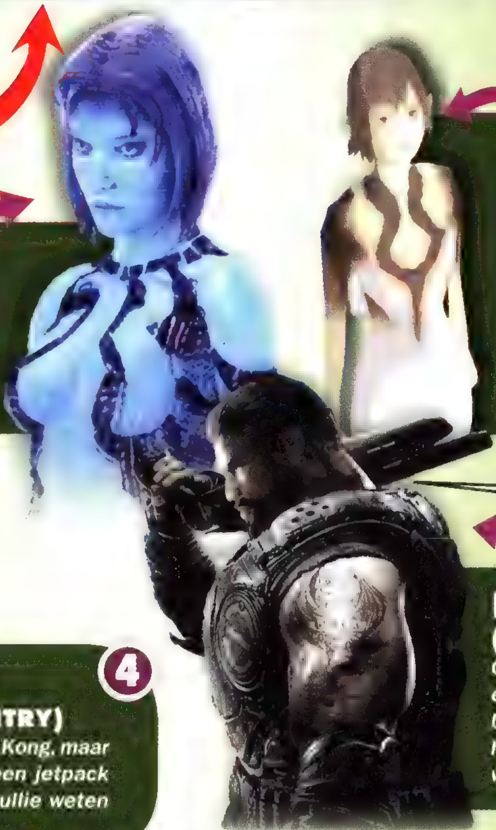
①-④ SPELER



ITSP (Insanely Twisted Shadow Planet) begint catastrofaal, met een zwarte, Heart of Darkness-achtige übermacht die een zon verduistert en de omringende planeten in z'n zwarte goedje hult.
Jij, als alien bestuurder van een schattig mini-ufootje, moet van zo'n planeet zien te ontsnappen door bizarre eindbazen te verslaan en coole puzzels op te lossen, met behulp van de verschillende tools die uit je oldskool sci-fi vliegende schotel schuiven. Dat doe je in abstracte, atmosferische, pulserende en fantasierlijke omgevingen, terwijl je wegdroomt op hypnotiserende muziek en je brein danig kraakt.
Er zijn wat licht irritante gebreken, maar voor de rest niets dan lof.

XBLA / PC

TOP TIEN SIDEKICKS



① YORDA (ICO)

Dit domme wicht kan helemaal niks. Haar talent is in de weg zitten en jou in de problemen brengen. En toch staat ze op nummer één, want zonder haar was een van de mooiste videogames aller tijden er nooit geweest. Het beschermen van dit hulpeloze wezen is immers waar het in ICO om draait, en we hebben het met alle liefde gedaan.

② CORTANA (HALO)

Dit uiterst aangenaam vormgegeven personage is een kunstmatige intelligentie die in het harnas van Master Chief woont. Met andere woorden: het is een vrouw die uitgezet kan worden. Perfectie.

③ DOMINIC SANTIAGO (GEARS OF WAR)

Ondanks dat 'Dom' iets te graag zijn naam eer aandoet, is hij wel een van de trouwste bikkels die je naast je op het slagveld kunt hebben. Dat ie je keer op keer van de dood weet te redden, is ook mooi meegenomen.



④ DIDDY KONG (DONKEY KONG COUNTRY)

Kleiner en zwakker dan Donkey Kong, maar ook een stuk sneller. Heeft een jetpack waarmee hij kan zweven, en jullie weten hoe belangrijk dat is.



⑤ DAXTER (JAK & DAXTER)

Daxter is een soort uit de kluiten gewassen fret met een grote bek (letterlijk en figuurlijk) die door Jak als nunchuk-achtig wapen wordt gebruikt. Alsof je een cabaretier op je schouder hebt waar je mee kunt slaan. Heerlijk.



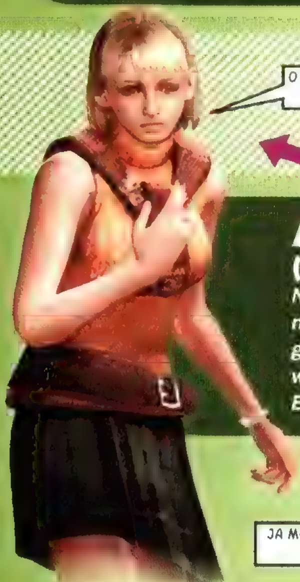
⑥ TAILS (SONIC THE HEDGEHOG 2)

Hij kan zweven. Onderschat dit nooit.



⑦ CLANK (RATCHET & CLANK)

Dit handig robotje is eigenlijk een soort van kruising tussen een Zwitsers zakmes, een eastpak en een minder nichterige versie van C-3PO.



⑧ ASHLEY (RESIDENT EVIL 4)

Niks irritanters dan het op sleeptouw moeten nemen van een bang tienerkind wanneer je gewoon lekker wilt knallen, maar gelukkig was Ashley zo gehoorzaam als een hond. En zo hoort 't ook.



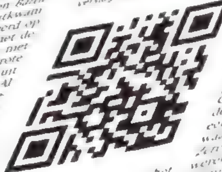
⑨ NAVI (THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME)

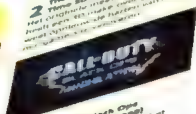
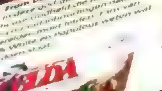
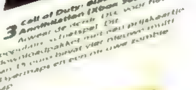
Altijd fijn, extra informatie over hoe je een baas moet verslaan, maar nog één zo'n 'HEY! LISTEN!', en ik ruk langzaam je vleugeltjes eruit.



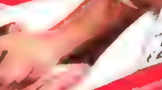
⑩ PIKACHU (POKÉMON: YELLOW VERSION)

Erg schattig hoor, zo'n gele rat die je overal naartoe volgt, maar buiten de gevechten om had je helemaal niks aan dat beest.

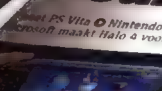
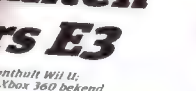
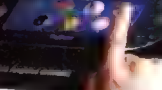
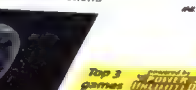


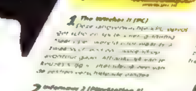





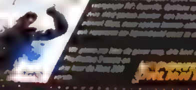


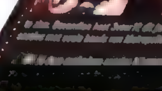
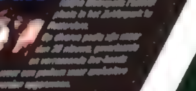


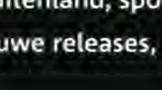
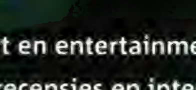
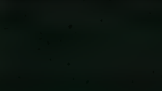
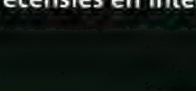


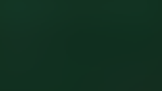


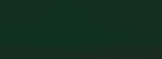
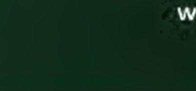




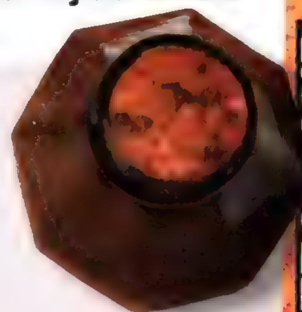


Battlefield 3 lijkt klaar voor de start
DEAL VAN DE DAG
LEZERSACTIES
METROPOLIS
KRACHT


metro

AAN HET SPIT

Sinds de restyle van de PU is er meer ruimte voor gedegen onderzoeksjournalistiek in jullie lijfblad, en daar maakte Jan gelijk gebruik van. Hij dook in allerlei geheime archieven en vond uiteindelijk de brief die Peter Molyneux volgend jaar bij de review disks van Fable: The Journey gaat stoppen.

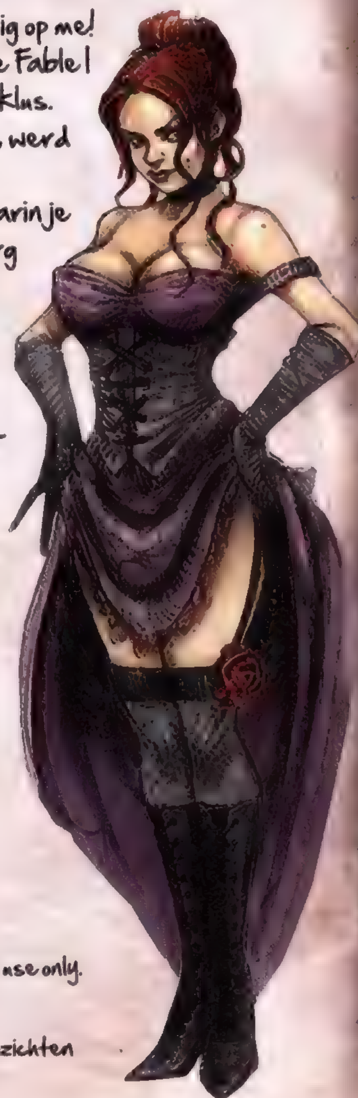
DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: Peter Molyneux



Beste journalist,

Zoals je weet, stop ik altijd een persoonlijke brief bij mijn nieuwe game, en deze traditie wil ik graag voortzetten met Fable: The Journey.
Fable: The Journey is een spannend, nieuw spel, dat ontworpen is met Kinect in het achterhoofd en de speler een totaal nieuwe ervaring gaat bieden. Eigenlijk net zoals bij Milo & Kate... uuuh... dat is misschien niet het beste voorbeeld.
Terugkijkend op de Fable franchise is dit dan eindelijk echt de Fable die ik altijd al had willen maken. Een spel waarin je op een koets virtueel de teugels van een paard in handen hebt en door Albion reist. Zeg nu zelf, een koetsgame, wie wil dat nu niet?
Met de kennis van nu waren al mijn eerdere Fable games eigenlijk slechts vingeroefeningen voor Fable: The Journey. En dit is dan ook de eerste brief waarin alles klopt wat ik beweer.
Weet je nog dat ik in Fable I beloofde dat als je een eikeltje plantte in het gras en je kwam jaren later terug, dat er dan een heel bos zou staan? Met de kennis van nu, een beetje overdreven inderdaad. Er zaten niet eens eikels in het spel! Toen ik dat achteraf ruiterlijk toegaf, werd iedereen ineens pissig op me!
En kun je je nog die brief bij Fable II herinneren, waarin ik schreef dat Fable II de game was die Fable I had moeten zijn? Tja, met de kennis van nu, was die game eigenlijk toch een beetje een haastklus. Het spel zat vol bugs, slordig gamedesign en tergende laadtijden. Toen ik dat later bekende, werd iedereen opnieuw kwaad! Nou zeg, ik ben tenminste eerlijk.
In de brief over Fable III vertelde ik over de revolutie die je leidde, en het tweede gedeelte waarin je zelf Koning werd en je rijk regeerde. Maar met de kennis van nu, was dat tweede deel wel erg aan de korte kant.
Maar ach, wie heeft het nu nog over Fable III? Fable: The Journey, dat gaat het pas echt helemaal worden! Geen begrensde controller met lastige knoppen meer, maar gewoon je paard aansturen met je handen, wapperend in het luchtledige. Natuurlijk stap je ook van je koets af en tover je diverse spreuken met je handen tevoorschijn om vijanden te verslaan. Geloof me, het wordt de reis van je leven! En het is echt niet on-rails. Nou ja, misschien een beetje dan, maar daar zou ik in de review niet teveel nadruk op leggen.
Dompel jezelf onder in de magie van Albion, en geniet van de aller-allerbeste Fable die ik ooit heb gemaakt!

Met vriendelijke groet, Peter Molyneux



PS. Het bijgevoegde 81 pagina's tellende document met 'known bugs' is voor internal use only. Deze bugs zijn bekend en worden allemaal nog aangepakt voor release. Echt waar.

PS 2. Probeer deze game met de hele familie te spelen. Onthoud die blije, vrolijke gezichten van je kleine broertje of nichtjes.

PS 3. Natuurlijk is Fable IV al in de maak. Tegen de tijd dat ik die game officieel mag onthullen, zal ik in interviews zeggen dat Fable: The Journey een leuk tussendoortje was, een verplicht Kinect nummertje. Fable IV wordt natuurlijk mijn aller-allerbeste game ooit!





THE NEW
MUSIC
STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM

NIET TE FILMEN

Je kent ze wel, games die gemaakt zijn naar aanleiding van een film. Vaak simpele spelletjes die effe snel in elkaar zijn geflanst om mee te liften op de publiciteit rond een bioscooprelease. We deden er eigenlijk weinig mee... maar nu is er 'Niet Te Filmen', de rubriek waarin we zogenaamde filmgames van een score voorzien.

CAPTAIN AMERICA

Je hebt ook zo'n 'superheld' die ontzettend dom is en alleen maar patat eet: Captain Belgie.

SCORE 69

Captain America is een fijne film, maar van de game verwachten we natuurlijk geen reet! Sega heeft er al eerder voor gezorgd dat inwisselbare ontwikkelaars digitale pulp maakten van de filmgames van Thor, Iron Man en The Hulk, en waarom zou het nu anders zijn?
Nou, ten eerste omdat er in CA kunstig gejat is van TOPsuperheldengame Batman: Arkham Asylum, door diens hele vechtsysteem, counters en al, te kopieren. Daarnaast zijn er flink wat collectibles te verzamelen en is er een vrij aardige Challenge mode, waardoor we bijna de achterlijke A.I., het slome verhaal en de gare graphics zouden vergeten. Bijna.

GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS

Hoe stom kan een naam zijn? Groene Lantaarn... hier is ie zeker in gevecht met de Blauwe Bedlampen?

SCORE 62

De game van de groene DC-held heeft nauwelijks raakvlakken met de film (behalve de 'echte' stem van Ryan Reynolds! WHOOP!) en smijt je *BAM* meteen middenin de actie. Een goed begin, mede omdat de graphics lekker op het oogbolletje liggen, maar al snel blijkt het een vrij simpele ram- en 'ga daar en nergens anders heen'-game.
Het vechten werkt prima en Hal Jordan is flink up te graden, maar het werkt net niet soepel en logisch genoeg om lang te boeien.
Een puzzeltje oplossen, een eindbaas verrot slaan met QTE's, een afwijkend gameplaysequentietje... Als dit je niet bekend voorkomt, dan ben je een n00b.

THE PENGUINS OF MADAGASCAR: DR. BLOWHOLE RETURNS - AGAIN!

SCORE 50

Oke, de pinguins uit de Madagascar films zijn leuke personages, maar voor de PU-lezer is deze snert natuurlijk niet bedoeld. Is dit dan leuk voor je neefje, broertje of zusje? Mwoan.
De Wii versie werkt als extraatje met uDraw en door te krabbelen kun je verborgen gebieden ontdekken en kleurplaten vrijspelen! Jottem! De Xbox 360 ondersteunt Kinect met alle mogelijkheden vandien. De DS versie en de PS3 versie neigen nog het meest naar traditionele action-adventures met puzzeltjes en platformonderdelen.
Maar welke versie je ook neemt, binnen een paar uur ben je klaar en veroordeeld tot [illegible] games.

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Vorige maand stond de eerste 'Quizt je dat?' in de PU, en de meeste inzenders hadden alles goed. Niet zo vreemd ook, als je bedenkt dat je alleen de PU even moet doorspitten om de goede antwoorden te vinden, en die vervolgens in een mailtje naar ons moet sturen. Als je daar nu een maandelijkse gewoonte van maakt, val je zo tegen 2014 (hopelijk eerder) vanzelf een keer in de prijzen.

prijsvraag@powerunlimited.nl

Je hebt de PU gelezen? Echt goed gelezen? Elke letter, van cover tot framedrop? Dan kun je moeiteloos onderstaande vijf vragen beantwoorden, en maak je kans op de game Space Marine. Alle antwoorden staan in deze PU, dus als je iets niet weet moet je nog maar even wat heen en weer bladeren!

1

Waarom is die Asura eigenlijk zo pissig?

A) De weergoden hebben z'n vakantie verpest.
B) De hindoe-goden houden z'n dochter gevangen
C) De Griekse goden willen geen belasting betalen

2

Waarmee gaat Juliet Starling zombies te lijf?

A) Met twee wurgslangen en een skateboard.
B) Met haar pompons en een kettingzaag.
C) Met werpmessen en andere ijzerwaren.

3

Door welke stad racen deze wagens?

A) San Francisco.
B) Seattle.
C) Los Angeles.

4

Wat voor mannen worden in Catherine door de vloek getroffen?

A) Vreemdgaande mannen.
B) Gamende mannen.
C) Mannen in lederhosen.

5

Wie is die kerel?

A) Joseph Capelli.
B) Joseph Campbell.
C) Joseph Capriati.

6

Wat vindt JJ de voordelen van gamescom ten opzichte van de E3?

A) Geen jetlag en betere 'behind closed doors'-ruimtes
B) Goedkope bockworsten, gezelliger sfeer en gratis ranja
C) Voor iedereen toegankelijk, dichtbij huis en minder Amerikanen

Dit kun je winnen!

Mail de juiste antwoorden naar **prijsvraag@powerunlimited.nl** en vergeet niet je naam en adres in diezelfde mail te zetten. Uit alle goede inzendingen gaan we volstrekt willekeurig vijf bofbipsen trekken, die krijgen een exemplaar van **Space Marine** thuisgestuurd. Zet in je mail ook even voor welk systeem je 'm het liefst wilt hebben



*PROFIEL



In 'Profiel' brengen we elke maand een bekend persoon uit de game-industrie in één pagina voor het voetlicht.
Deze maand is het de beurt aan Cliff Bleszinski a.k.a. Cliffy B. a.k.a. Clifford B., de grote man achter de Gears of War-serie waarvan het derde deel 20 september uitkomt.



Clifford Michael Bleszinski

Cliff Bleszinski is design director bij Epic Games, waar hij verantwoordelijk is voor de succesvolle Gears of War-serie.

Bij het grote publiek bekend als:

Cliffy B., al wil Clifford sinds een paar jaar die geuzennaam niet meer horen. Hij is hét gezicht van Gears of War en samen met Peter Molyneux een van de weinige echt aansprekende namen aan het Xbox 360 games front.

Komt over als:

Een irritant, klein, verwend kereltje dat het altijd beter weet. Dat heeft ongetwijfeld te maken met zijn lengte, die hij compenseert met even arrogante als grappige oneliners en quotes. Hij zou ook het zesde lid van de Backstreet Boys kunnen zijn met z'n twee diamantjes (①) in de oren. Heeft in een vlaag van verstandsverbijstering een coupe soleil (②) gehad, en ook zijn haar een tijdje knalrood geverfd.

Maar is in werkelijkheid:

Een aardige kerel, die heel adrem en slim is. Programmeerde zijn eerste game op zijn elfde en bracht als 17-jarige zijn eerste commerciële game uit! Speelde zichzelf al vrij snel in de kijker bij Epic en kreeg meteen een baan aangeboden. Inmiddels is hij design director en lead producer.

Meest opvallende quote/quotes:

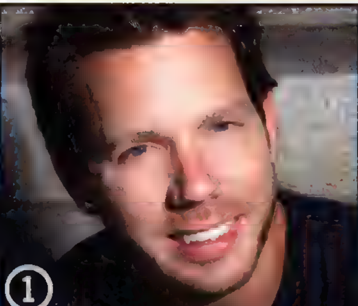
- "De kans dat Gears of War naar de PlayStation 3 komt is nul. Kunnen we dat nu laten rusten?"
- ""De 'Middle Class Game' is dood."
- "Waarom Gears 3 nu zo veel aandacht krijgt? Er komt dit jaar geen nieuwe Halo."
- "De multiplayer van Gears of War 2 was wonky. Dat had beter gemoeten."
- "Ik gedraag me af en toe als een enorme klootzak maar sommige journalisten stellen ook van die stomme vragen."

Over de toekomst van GoW:

"We zijn een bedrijf en we willen geld verdienen. Het zou heel stom zijn als we geen Gears game meer zouden uitbrengen hierna."

Beste game aller tijden:

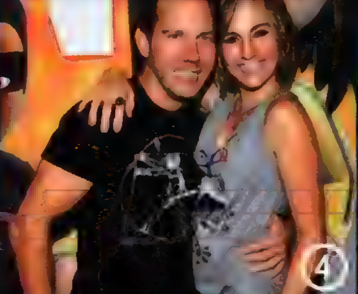
"Half-Life 2."


①


②



③


④

Blunders:

Echte blunders heeft Clifford niet op zijn naam staan, al zorgt hij regelmatig voor relletjes met zijn stekelige opmerkingen. Wel irritant is dat Cliff graag de patser loopt uit te hangen (③). Zo laat hij geen mogelijkheid onbenut om zijn vriendin, Lauren Berggren (④), in korte jurkjes te fotograferen en op Twitter te zetten, al dan niet liggend op een van zijn veel te dure sportwagens. Ja gast, we weten het. Je hebt het heel goed voor elkaar!

Is het meest trots op:

"Met Gears hebben we wel iets neergezet. Wat Halo deed voor shooters op consoles, hebben wij gedaan voor het coverbased actiegenre. Ik ben nog geen shooter tegenkomen met een soepeler coversysteem dan dat van Gears."

Link met Nederland:

Cliffy maakte in 1994, samen met de Nederlander Arjan Brussee, Jazz Jackrabbit, een sidescrolling platformer voor PC. Brussee is alweer geruime tijd Development Director van Guerrilla in Amsterdam.

Eerste game die hij ooit speelde:

"Space Invaders op de Atari. Het was overigens de eerste game met een coversysteem."

Game die hij recent speelde:

"Ik heb me prima vermaakt met InFamous 2 en ik speel heel veel op de iPad. Angry Birds is mijn 'quick fix'."

Met ongelimiteerd gamebudget zou hij:

"Ik wil geen ongelimiteerd budget voor een game. Dat haalt de druk van de ketel en dan wordt het te vrijblijvend. Dan komt het spel nooit af. Je moet jezelf grenzen durven stellen en binnen dat framework naar oplossingen zoeken."

Laatste game waar hij vele uren in stopte:

"Ik stop geen honderden uren in games. Ik heb ook nog een sociaal leven."

PU 215 LIGT OP 14 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HIJ IS ER EINDELIJK HOOR, PES 2012. MAARTEN JE... O JE WAS AL BEZIG.
- IS GEARS OF WAR 3 MISSCHIEN IETS VOOR JOU, WOUTER?
- HEY JJ, FORZA 4 KOMT NET BINNENRIJDEN. STAP MAAR IN.
- WOUTER, NU KUN JE BEWIJZEN WAT JE ALS SPACEMARINE WAARD BENT.
- NOG MEER RACEGENOT, F1 2011 IS IN DA HOUSE. DAT WORDT RONDJES MAKEN, JJ.
- EEN TICKET NAAR DEAD ISLAND, WIE O WIE?
- SAMUEL, TREK IN EEN TRIPJE NAAR RAGE?
- WIE WORDT ER BLIJ VAN EEN GOD OF WAR-COLLECTIE?
- JEROEN, BEN JE NOG STEEDS NIET KLAAR MET ICO EN SHADOW OF THE COLOSSUS?

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

DRIE REDENEN WAAROM WE BLIJ ZIJN MET DE NIEUWE DEUS EX

- EINDELIJK WEER EENS EEN GAME DIE EVENVEEL UREN IN ZICH HEEFT ALS DE EURO'S DIE HIJ KOST.
- JAN WAS ER DIK 50 UUR MEE BEZIG OM HEM UIT TE SPELEN, WAARDOOR HIJ GEEN ANDERE GAMES KON DOEN. HEEFT DE REST VAN DE CREW OOK EENS DE RUIMTE OM TE SPELEN.
- HET IS FIJN ZO AF EN TOE EEN SPEL TE SPELEN WAAR JE MEER HERSENS VOOR NODIG HEBT DAN EEN DEMENTE AMOEBE.



DE DROL VAN DE MAAND

Hier had natuurlijk Driver San Francisco moeten staan, maar Ubisoft besloot er opeens een goede game van te maken. Gelukkig arriveerde op de valreep toch nog een échte drol op de redactie. Een apendrol, om precies te zijn. De nieuwe Ape Escape met Move-besturing. Jurjen: "Het is om te janken, hoe de herinnering aan het meesterlijke Ape Escape door deze apenstront wordt besmeurd."



MEEST ONTHULLENDE UITSPRAAK VAN DE MAAND

JJ IN ZIJN BLOG OP PU.NL

"GAMEN OP EEN IPAD IS ALS SEKS MET EEN PLASTIC NEUKPOP."

WIE KIJKT WAAR NAAR UIT



STREET FIGHTER X TEKKEN. LEKKER DIE KAZUYA IN ELKAAR TRAPPEN MET MIJN BISON!



PES 2012, OMDAT DIE WEER OUDERWETS GOED GAAT WORDEN... DENK IK.







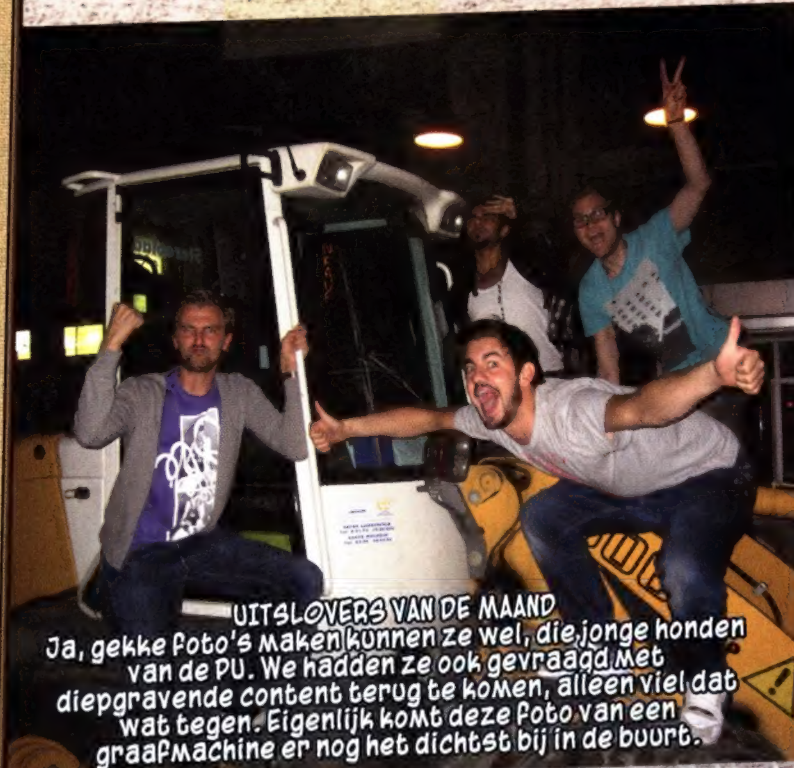
DE IPHONE 5. EEN IPHONE 4 IS ZO ONTZETTEND 2010.





WERKNEMER VAN DE MAAND

Jan Meijroos:
Door niet naar de gamescom te gaan, gaf hij na tien jaar eindelijk de rest eens de kans iets over een game-event te schrijven.

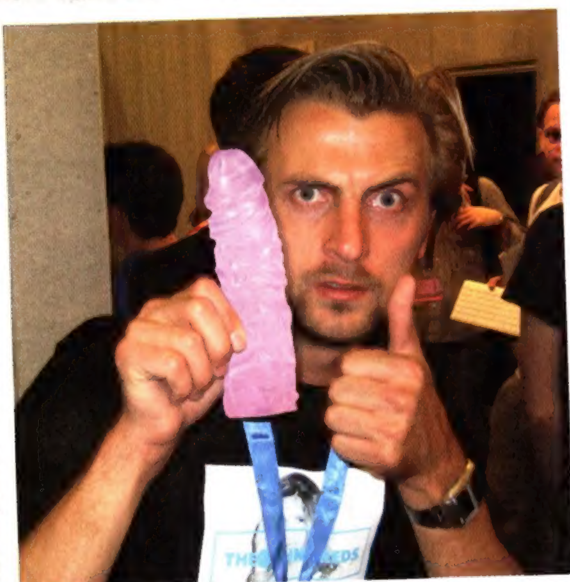


UITSLOVERS VAN DE MAAND
Ja, gekke foto's maken kunnen ze wel, die jonge honden van de PU. We hadden ze ook gevraagd met diepgravende content terug te komen, alleen viel dat wat tegen. Eigenlijk komt deze foto van een graafmachine er nog het dichtst bij in de buurt.

DE REDACTIEBLUNDER

Eén van de lastigste dingen aan de eindredactie vond Jurjen de consequente wijze waarop redacteuren namen van games en andere zaken verkeerd spellen. Doordat het zo consequent en soms heel subtiel gebeurt, ging hij soms nog aan zichzelf twijfelen ook. Hieronder een paar dingen die hij verbeterde, hopelijk heeft hij al dit soort instinkertjes gevonden.

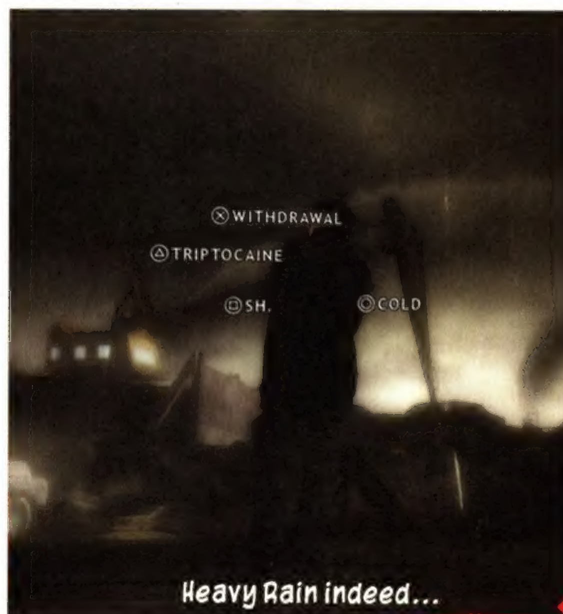
~~GamesCom~~ - gamescom ✓
~~Driver: Streets of San Transisco~~ - Driver San Francisco ✓
~~Koln~~ - Keulen ✓
~~Fifa Street 3~~ - FIFA Street ✓
~~Tokio Gameshow~~ - Tokyo Game Show ✓
~~FallOut 3~~ - Fallout 3 ✓
~~HalfLife 2~~ - Half-Life 2 ✓



LUL VAN DE MAAND

Maarten:
Ondanks meerdere adviezen van mede PU-members ging hij toch in de ochtend met de auto naar Keulen. Ons blondje dacht dat het wel zou meevallen met de files in de spits...

VIJF MANIEREN OM DE SCHIJTZOMER TE RELATIVEREN



Heavy Rain indeed...

1. WEES GEWOON BLIJ DAT ER GEEN ZON IS, NU SCHIJNT HET LICHT TENMINSTE NIET IN JE PSP, DS, IPAD OF TV-SCHERM.
2. ZONNEN KAN HUIDKANKER OPLEVEREN, VAN GAMEN SCHIJN JE DIK TE WORDEN. DAN MAAR DIK WORDEN.
3. MET HET COMPLEET UITSPELEN VAN XENOBLADE CHRONICLES OF DE NIEUWE DEUS EX BEN JE WEL EEN UUR OF 100 KWIJT. KOSTEN: RESPECTIEVELIJK ZO'N VIJFTIG EN ZESTIG EURO. DAT IS EEN STUK GOEDKOPER DAN EEN WEEK OP HET TERRAS.
4. VAN GAMEN WORDT JE NIET NAT. WEL DIK, AGRESSIEF, CONTACTGESTOORD EN BLEEK, MAAR NIET NAT.
5. ZET EEN GEZICHTBRUINER BOVEN JE TV OF PC-SCHERM, WORDT JE TOCH NOG BRUIN.

Win Resistance 3!

Wil jij Resistance 3 of een vet T-shirt winnen? Doe dan het volgende. Hang de poster die bij dit blad zit op een plek die volgens jou goed past bij Resistance 3, maak hier een foto van en tweet deze met de hashtag #Putwit en #Resistance3.
Je kunt je foto ook gewoon ouderwets naar prijsvraag@powerunlimited.nl mailen.
Geen zin om een foto te maken of de poster kwijt? Ga naar onze Facebookpagina: www.facebook.com/powerunlimited en tag jezelf in het artwork van Resistance 3 voor een kans op die game.

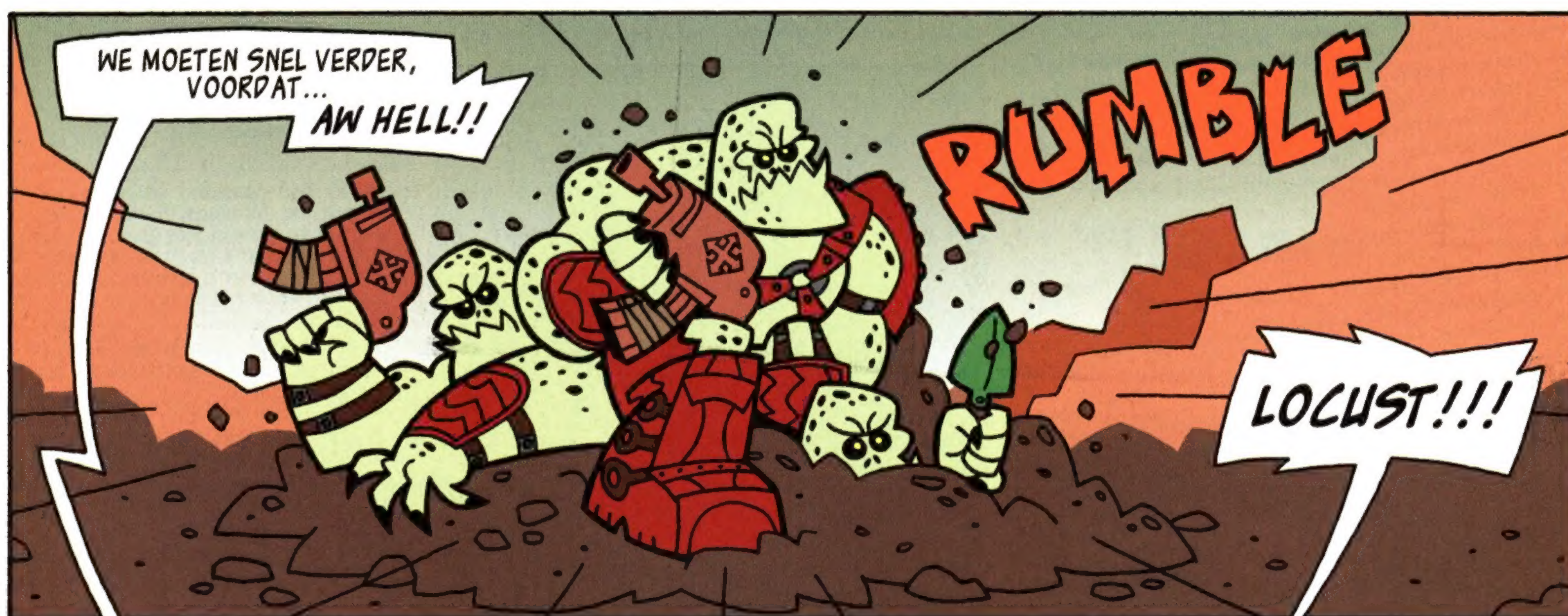


FRAMEDROP

DOOR JORDI PETERS











Verbluffende performance voor een indrukwekkende prijs.

acer
Aspire
5560G-6348G75MN
15,6" Notebook
Art. nr. B306655





- AMD Llano A6-3400M quad-core
- 750 GB HDD / 8 GB RAM
- ATI Mobility Radeon HD 6720G2 (2 GB)
- GEEN VERZENDKOSTEN

599,-*
Alleen op www.redcoon.nl

Exclusieve Power Unlimited-Deal: gratis topgame naar keuze:
Call of Duty: Modern Warfare 3, FIFA 12 of Formula 1 2011**

Upgrade nu je game-ervaring met een nieuwe Acer-notebook en krijg van ons gratis een topgame cadeau.**

acer
Aspire
7750G-2624G62MN
17,3" Notebook
Art. nr. B322896

- Intel Core i7 2630QM quad-core
- 120 GB SSD, 500 GB HDD / 4 GB RAM
- ATI Mobility Radeon HD 6650M (1 GB)
- GEEN VERZENDKOSTEN





999,-*
Alleen op www.redcoon.nl

Gratis SteelSeries 4H headset

Exclusieve Power Unlimited-Deal: gratis topgame naar keuze:
Call of Duty: Modern Warfare 3, FIFA 12 of Formula 1 2011**

Europa's webwinkel voor elektronica

redcoon Benelux B.V. | Havendijk 26 | 5017 AM Tilburg | Nederland
Bestellingen & klantenservice: tel. 0900 - 7 33 26 66 (€ 0,18 per min.)
Gratis online chatservice via www.redcoon.nl
Ma - vr: 08.00 - 18.00 uur, za: 08.30 - 13.30 uur (op feestdagen gesloten)

redcoon
www.redcoon.nl

** De Power Unlimited-Deal met de pc-game Call of Duty: Modern Warfare 3, FIFA 12 of Formula 1 2011 geldt uitsluitend bij aanschaf van de Acer Aspire 5560G-6348G75MN of de Acer Aspire 7750G-2624G62MN. Je kan als volgt gebruik maken van de Power Unlimited-Deal: stuur naar marketing@redcoon.nl een e-mail met daarin je ordernummer (bijvoorbeeld AUF-R-1234567) en de titel van de gewenste pc-game. Na ontvangst van je e-mail zullen we zo spoedig mogelijk na de releasedatum de gewenste pc-game sturen naar het afleveradres behorende bij het opgegeven ordernummer. Indien voor de levering van de game een alternatief afleveradres gewenst is, dient dit schriftelijk bij de aanvraag van de game aangegeven worden. De Power Unlimited-Deal geldt zolang de voorraad van de artikelen waaruit de Power Unlimited-Deal bestaan strekt. Maximaal twee bestellingen in combinatie met een Power Unlimited-Deal per klant.

hama®

Gaming Highlights 2011





www.hamaholst.nl